CONEXIÓN

MANGA

ONE SHOT
VOTA POR TU FAVORITO EN

BAZAR
DEL ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO
LA CAPITAL FRIKI

TGS 2012
EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

FAIRY TAIL
HOUOU NO MIKO
LA VERDAD DETRÁS DE LA VIDA ETERNA

259

ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE

00259
7 500976 110329
$30.00 / 3.25DLLS.

EDITORIAL

Tras la reseña de *Sket Dance*, publicada en la edición 253 de tu revista Conexión Manga, muchos lectores nos escribieron pidiendo que continuáramos reseñando de la segunda temporada; hoy podemos decirte con mucho alegría, que en esta edición, podrás disfrutar de un amplio reportaje sobre la segunda parte de esta divertida y entrañable serie; además, te tenemos una amplia selección de reseñas para todos los gustos: para quienes gustan de las historias románticas y con una trama interesante, incluimos una reseña de la serie *Natsuyuki Rendezvous*, pero si lo que buscas es pasar un buen rato, riéndote a pierna suelta, entonces *Chitose Get you!* es tu elección.

Por otro lado, quienes disfrutan del buen arte, combinado con historias de corte Bishonen, la reseña del manga *Adekan* es para ti, y para finalizar, todo lector que guste de pasar un buen rato de atractivo visual, las reseñas del anime *Dakara Boku wa H ga Dekinai* y el videojuego *Zettai Maou* estarán a su gusto. Considerando las peticiones de todas nuestras lectoras que escribieron pidiéndonos un reportaje sobre el grupo coreano U-Kiss preparamos un reportaje bastante ameno, y con una selecta elección de fotografías que esperamos sean de su agrado.

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN
EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR J. A. DÁVALOS Q.
COLABORADORES JESÚS CHAVARRÍA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, JUDITH D., STEPHAN, EURIDICE JIMENEZ
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL J. A. DÁVALOS Q., SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CORRECCIÓN DE ESTILO JOSÉ GPE. VIDAÑA

DIRECTORIO EDITORIAL
DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 111 ó 50059586
Con Rafael Esquivel G.
www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 259. Publicación quincenal. Fecha de publicación: octubre 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de Impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"
Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

Conexión Manga Oficial

CONTENIDO

EN PORTADA
45 FAIRY TAIL HOUOU NO MIKO

ANIME
03 TANKEN DRILAND
05 CHITOSE GET YOU!
07 NATSUYUKI RENDEZVOUS
10 SKET DANCE 2A TEMPORADA
13 DAKARA BOKU WA H GA DEKINAI
44 HIGH SCORE

MANGA
19 MAN-KEN
53 ADEKAN

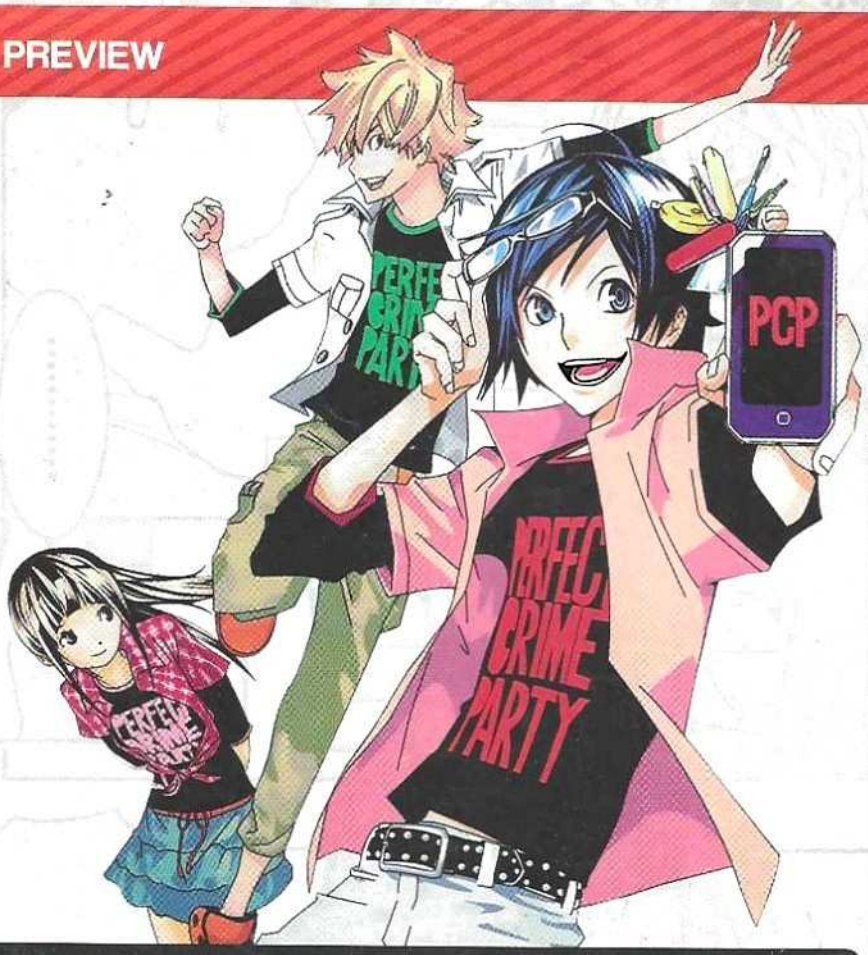
REPORTAJES
02 PREVIEW BAKUMAN 3
17 MONSTRUOS DEL MANGA SATOSHI KON
24 BAZAR DEL ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO
49 CLÁSICOS INOLVIDABLES ROBOT CARNIVAL
51 ENTREVISTA A CHRIS CORTBOULT
57 TOKIO GAME SHOW 2012
63 FOTOREPORTAJE

CINE
21 RALPH EL DEMOLEDOR
23 007 SKYFALL

MÚSICA
61 U-KISS

64 BUZÓN
65 PROMOCIONES

BLANCO Y NEGRO
01 ONE SHOT
09 PARA INTERPRETAR EL MANGA
12 CRAYON DAYS
14 JHONEN VÁZQUEZ
16 ORIÓN



BAKUMAN 3
EN PUERTA PARA SU ESTRENO

Por Judith D.

Albricias y desmanes y medio, la serie más querida por todos los que sueñan con ser mangakas algún día está a punto de estrenar su tercera temporada.

Muchos de nosotros (y me incluyo con todas las de la ley) nos quedamos con esa espinita metida desde que el año pasado, cuando *Bakuman*, la serie basada en el manga creado por **Tsugumi Ohba y Takeshi Obata**, terminaba exitosamente su segunda temporada, dando pie a un tercer arco.

Hoy estamos a escasos días del estreno de la tan anticipada y esperada tercer temporada, especialmente por el deseo de muchos fans de ver por fin la incursión del nuevo personaje, Nanamine tooru, rival de los jóvenes aspirantes a mangakas, quien hará uso de tácticas poco éticas (pero muy ingeniosas) para derrocar a Mashiro y a Takagi, quienes han ganado una merecida popularidad dentro de la publicación *shonen Jack* versión ficticia de la real shonen Jump) gracias a su nuevo manga, *Perfect Crime Party* o como lo conocen sus fans, *PCP*.

Para fortuna de todos los que hemos disfrutado cada episodio de esta serie, tenemos la garantía de que el staff de producción continuará sin cambios, por lo que continuaremos disfrutando del la calidad que los directores, **Kenichi Kasai** y **Noriaki Akitaya**, acostumbran plasmar en todos sus trabajos.

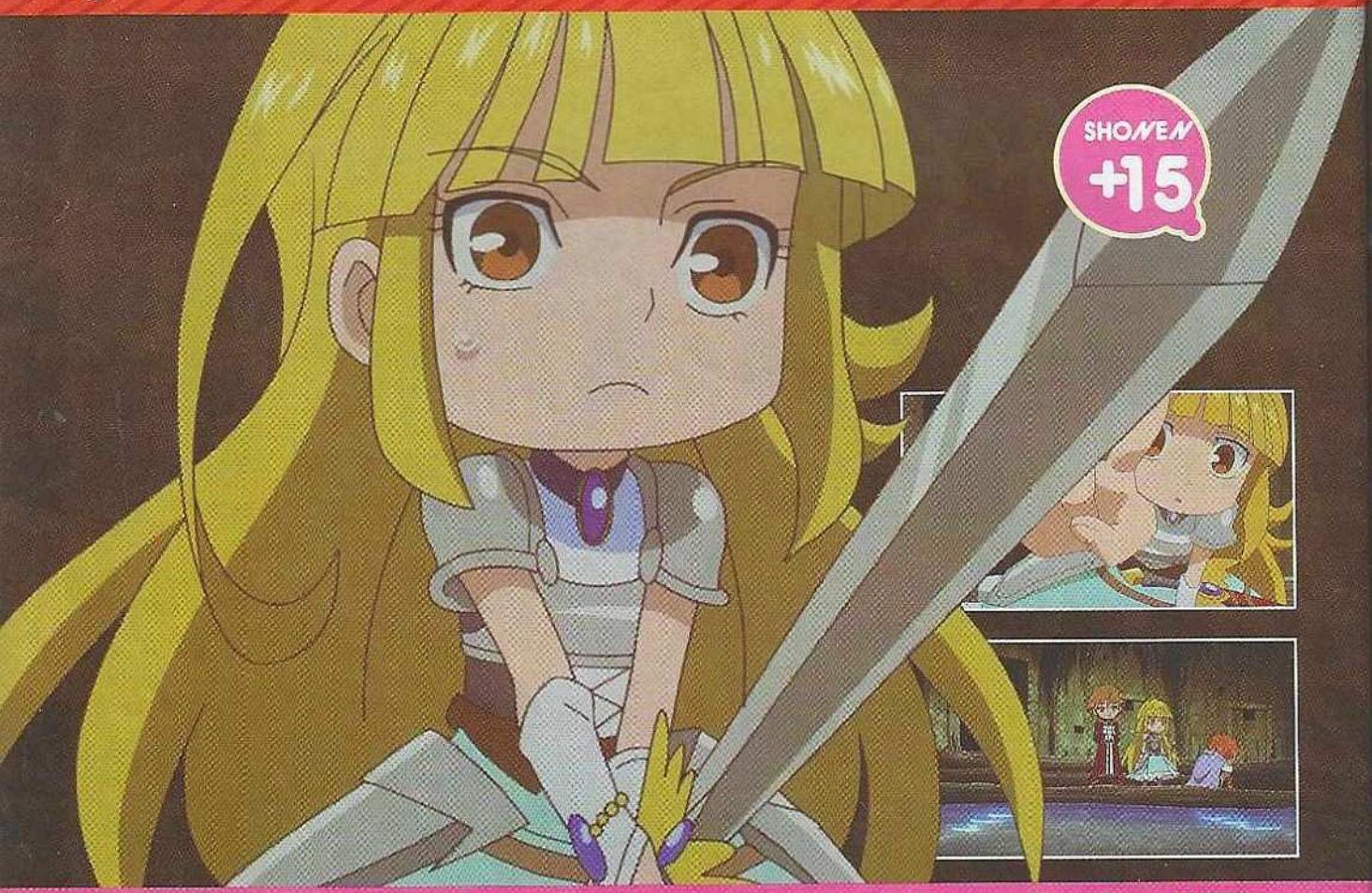
> SI ESTA NUEVA TEMPORADA SERÁ UN ÉXITO O LA ULTIMA VES QUE VEREMOS AL DUETO LUCHAR POR SUS SUEÑOS EN PANTALLA, SÓLO LOS LECTORES PODRÁN DECIDIRLO, POR LO MIENTRAS, ESTÉN ATENTOS ESTE 6 DE OCTUBRE

Cabe destacar que en un comienzo, pocos esperaban que una serie slice of life pudiese rivalizar con los anteriores éxitos de la dupla de **Tsugumi Ohba** y **Takeshi Obata**, reconocidos por su trabajo más popular hasta el momento, Death Note, pero con el estreno de esta tercer temporada de bakuman, nos demuestran que todo manga puede ser exitoso, siempre que sea un trabajo de calidad, pensado para el goce de sus lectores.

Un dato interesante es que los temas del opening y ending serán interpretados por los grupos nano. Ripe y Sphere respectivamente, ambos cuentan con colaboraciones musicales en el anime *Hanasaku Iroha*, nano Ripe es reconocido por su importante participación musical en el anime de *sankarea*, por su parte Sphere se encargo de musicalizar el opening de Otome Youkai Zakuro

Si esta nueva temporada será un éxito o la ultima ves que veremos al dueto luchar por sus sueños en pantalla, sólo los lectores podrán decidirlo, por lo mientras, estén atentos este 6 de octubre a su servicio de tv streaming (crunchyroll por ejemplo) o fansubero local, y disfruten de un nuevo intento por alcanzar los sueños monocromáticos, wiiiiiiiiii...

© Tsugumi Ohba y Takeshi Obata/Shonen Jump/J.C.Staff



TANKEN DRILAND

EL MEDIEVO VISTO EN ESTILO CHIBI

Por Summoned Skull

Algunos recordarán como años atrás, tv Azteca estrenó una serie llamada *Los caballeros de Kodai, (Magical Circle Guru Guru)* cuya particularidad principal era el dibujo "estilo Cibi" de los personajes; para muchos jóvenes (de aquel entonces) este fue el primer acercamiento a este tipo de dibujo manga; posteriormente algunos spin off de animes como *suzumiya haruhi chan no yuutsu* y *Petit Eva (Evangelion School)* reforzarían el gusto popular a este estilo, hoy en día una serie se perfila como la nueva favorita del género, su nombre es **Tanken Driland**, una serie de aventuras medievales, donde la acción y la comedia son la norma.

DE TUS MANOS A LA TV

Esta serie tiene sus orígenes en el videojuego del mismo nombre, producido por la empresa *Dree*, disponible para dispositivos portátiles; la trama de aventuras y acción, se desarrolla a través de un game play basado en cartas de combate, muy al estilo del juego de cartas *Magic*, o si lo quieren ver más adoc, semejate a *YU-GI-OH*, afortuna-

damente hasta aquí llega la comparación, ya que la visión del anime, dista mucho del modo de juego original, no por que esto sea malo, aclaro, pero le da más versatilidad al concepto y no lo encasilla en el genero de animes de combate, (B daman o beyblade por mencionar algunos) dándole a los guionista, más tela de donde cortar.

LA MÚSICA ES BASTANTE RESCATABLE, EL OPENING TITULADO *TOGETHER TANKEN DRILAND*, INTERPRETADO POR **SAKURA**, ES UNA MELODÍA BASTANTE PEGAJOSA

HISTORIA

Driland; un enorme país en el que se encuentra el reino de *Elua*, hogar de la bella, e inconforme princesa Mikoto, la vida de palacio y las obligaciones propias de la realeza ya no le son suficientes a esta princesa rebelde, por lo que toma la radical solución de darse un tiempo de ser princesa, para convertirse en una aventurera "cazadora de tesoros". Aunque el fastidio por la vida real no es la única razón de tan tremenda decisión, hace algunos años, una persona marcó drásticamente la vida de Mikoto, motivada por este recuerdo, se arma de valor, no sin antes llevarse de corbata a su fiel asistente, wallens; en su camino se topan con 2 personajes que marcarán drásticamente el curso de la historia, uno de ellos es Pollon, un simple cazador que tiene el gran deseo de llegar a convertirse en un gran héroe.

El otro personaje es Paan, el clásico caballero errante de brillante armadura; ambos individuos terminan uniéndose a la party, juntos vivirán mil y un aventuras en busca de valiosos tesoros, enfrentando peligros y descubriendo al lado de Mikoto, todos los misterios que se esconden a lo lago y ancho del país de Driland.

DETALLES

La música es bastante rescatable, el opening titulado *Together Tanken Driland*, interpretado por **Sakura**, es una melodía bastante pegajosa; por otro lado, el opening *Dragon Boy*, composición musical de *Civilian Skunk*, es un tema mucho mas movido. Los diseños de personajes a cargo de **Yuki Hagashi** (animador en: *Bleach, Black Lagoon, Guilty Crown* y *One piece*, entre otras series) mantienen la esencia original de juego; por otro lado, el diseño de creaturas viene de la mano de **Kodai Watanabe**, director de animación en el anime *Toriko*; juntos crean una buena comparsa para *Tanken Driland*; todo esto bajo el ojo avizor del director de arte **Junichi Taniguchi** (*dragon ball, ghost in the shell 2, naruto the movie legend of the stone of gelel, entre otros trabajos*) y el director general **Toshinori Fukuzawa** (*Lovely Complex, Saint Seiya Omega* y *Toriko*).

STAFF

Director: **Toshinori Fukuzawa**
Director de arte: **Junichi Taniguchi**
Diseño de Personajes y creaturas: **Yuki Hagashi** y **Kodai Watanabe**
Director de arte: **Junichi Taniguchi**
Voces:
Mikoto: **Miyamoto Kanako**
Wallens: **Nojima Kenji**
Paan: **Uchiyama Kouki**
Pollon: **Kumai Motoko**

ESTA SERIE TIENE SUS ORÍGENES EN EL VIDEOJUEGO DEL MISMO NOMBRE, PRODUCIDO POR LA EMPRESA *DREE*, DISPONIBLE PARA DISPOSITIVOS PORTÁTILES

El aspecto infantil de esta serie contrasta de manera muy agradable con las escenas de acción; cada personaje tiene una personalidad bastante definida, la diferencia entre cada uno de ellos da pie a situaciones bastante divertidas, y en ciertos casos emotivas, provocando que la serie evolucione por si misma episodio tras episodio; en conclusión, Tanken Driland no se perfila como el mejor anime de la temporada, pero definitivamente creará un nicho propio en el gusto de los televidentes, esperemos que este gusto de pie a una segunda temporada, hasta entonces, sean pacientes.

© Shueisha / Toei Animation

CHITOSE GET YOU!

MI PRIMER AMOR PROHIBIDO

Por Izzaki

¿Porque será que los amores prohibidos son siempre los más interesantes, y claro, también los más divertidos? Pues de eso trata esta serie: de amistad, locuras y romance, aderezado con una generosa cantidad de comedia. ¡Los invito a seguir de cerca las peripecias de Chitose, una pequeña niña muy energética, enamorada y dispuesta a todo!

Chitose Get You! empezó siendo un manga de 4komas de **Etsuya Mashima** que se ha venido publicando desde 2002 en la revista Manga Life MOMO y que hasta ahora lleva siete tomos. El anime apenas se estrenó en Julio de este año, por lo que los capítulos aún siguen saliendo. La producción está a cargo de Silver Link.

COMO UN CUENTO DE HADAS

Todos hemos tenido un amor platónico, alguien a quien acosamos insistentemente con todo nuestro cariño sin importarnos lo que digan los demás. Pues ese el es caso de Chitose, una niña de once años que esta perdidamente enamorada de Hiroshi Kashiwabara, un hombre mayor que ella que trabaja en las oficinas del ayuntamiento cercano a su escuela. La niña hace toda una historia épica en su mente, donde Hiroshi la rescata de un perro que la ataca y luego se va heroicamente sin decir una sola palabra.

En realidad se trataba de un cachorrito y Hiroshi corrió tras él porque el perro había robado su zapato, pero bueno, se vale soñar, y eso es lo que hace Chitose toda la clase, soñar con Hiroshi, su amor imposible. Pero en toda historia hay villanos, y en este caso se trata de la malvada profesora Asako, quien, según Chitose, se interpone en su relación.

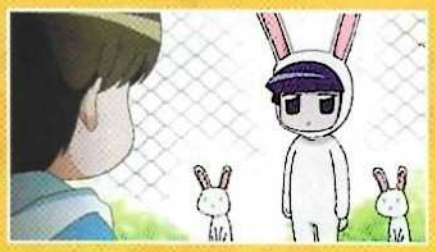
DESESPERADOS

Un *omiai*, es un tipo de reunión que se hace en Japón con la finalidad de conocer posibles parejas para casarse, y como el buen Hiroshi Kawashiwabara ya está en edad, su jefe lo convence de ir a una

de estas citas. Por supuesto, cuando esto llega a oídos de Chitose, la niña se indigna ¿Porque su amado Hiroshi buscaría a alguien más teniéndola a ella? Sus amigas, Misaki y Hinako sólo la miran raro, ya están acostumbradas a las locuras románticas de Chitose.

La niña cree que eso del *omiai* es para gente desesperada, mujeres solteronas y desatentas que han perdido su oportunidad, como su maestra. Ella lo dice con toda naturalidad, pero el ambiente pronto se pone pesado: la profesora Asako la estaba escuchando.

Como si aquello no hubiera sido suficiente horror para la maestra, cuando ya se encuentra arreglada y lista para recibir a Hiroshi en su casa (sí, con él era la cita) Chitose aparece de la nada. La niña no quiere irse y da problemas, pero a Hiroshi no le molesta y le dice a Asako que le parece hermoso que sus alumnos la quieran. La maestra, emocionada ya se quiere casar con él. Ahora Chitose y Asako son rivales de amores, y Hiroshi mejor prefiere mantener su distancia.



CADA LOCO CON SU TEMA

Chitose y su maestra compiten por ver quién va más arreglada a la escuela y así seducir a Hiroshi, aunque sus intentos más bien sacan de onda a los demás. Misaki por su parte quiere darle el mejor regalo a su papá en el día del padre, pues lo ama demasiado, y Hinako nos deja conocer su afición por los cosplay de legumbres. Entre toda esta locura Chitose planea nuevas formas de acercarse a su amor prohibido y nada va a detenerla.

CORTITA Y GENIAL

Si te gustó *Kodomo no Jikan* esta serie te encantará, pues al igual que ésta mezcla la inocencia de una niña con situaciones comprometedoras que te arrancarán más de una carcajada.

La serie es muy amena de ver y literalmente se va rapidísimo pues los capítulos duran escasos tres minutos. El estilo de dibujo es sencillo y hasta tierno, muy agradable a la vista. Y algo que muchos aman de este anime es su ending, una pegajosa canción llamada simplemente *Chitose get you no uta* y que es interpretada por **Sayaka Nakaya, Sora Tokui** y **MAKO**.

Chitose Get You! es una serie muy recomendable que de inmediato te atrapará con su comedia, que, sin necesidad de usar el fanservice es muy divertida. Y ya entrados en esto, y si les gustó el anime lean también el manga, ¡no se arrepentirán! ¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

© Takeshobo/ SPO, AT-X

PERSONAJES

Chitose Sakuraba- Tierna y algo acosadora, es una niña que siente una curiosidad muy grande por el mundo de los adultos y que está enamorada de Hiroshi.

Hiroshi Kashiwabara- Es un hombre amable que siempre acaba siendo arrastrado por las locuras de Chitose, la profesora Asako o su mismo jefe. Muy tranquilo y paciente.

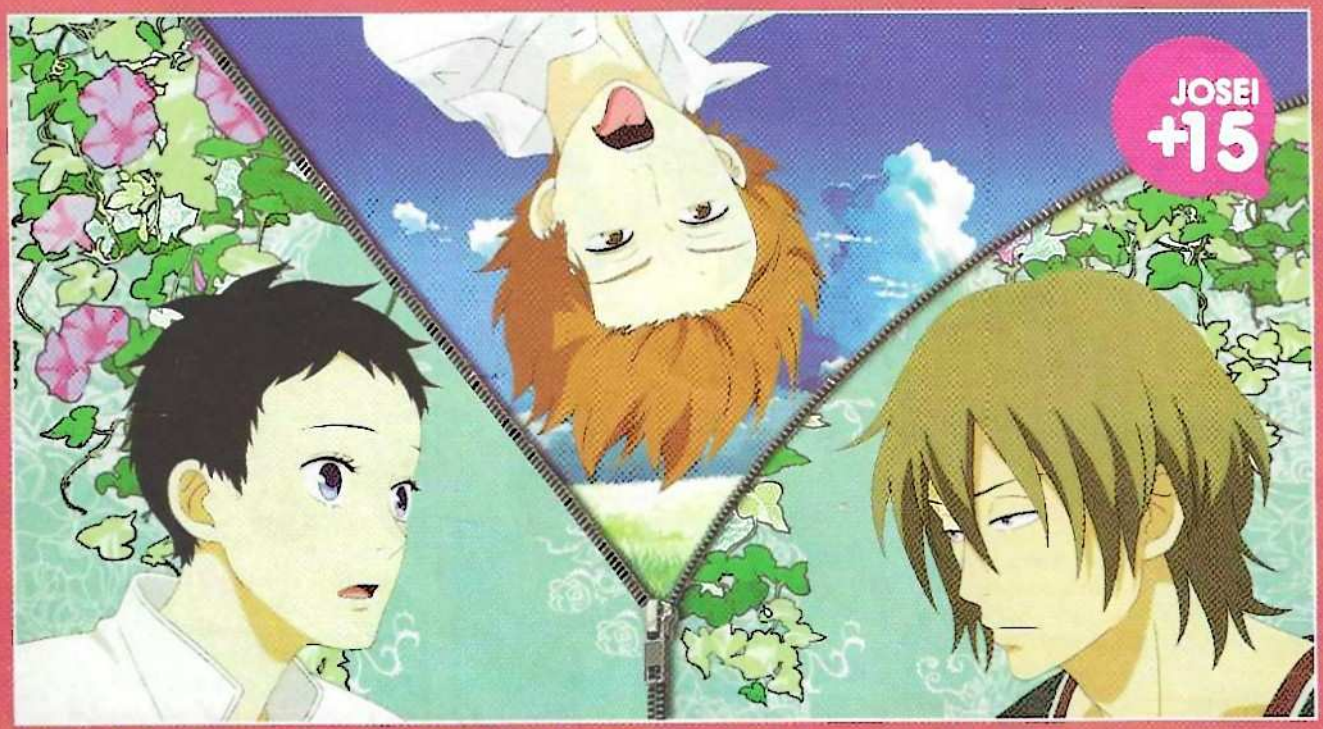
Misaki- Una niña que siempre anda de sudadera y tiene una apariencia algo masculina, es la mejor amiga de Chitose y ama estar con su papá.

Hinako Hiragi- Amiga de Chitose, es la clásica chica callada de cabello largo y apariencia de Gothic Lolita.

Asako Fuji- La maestra, quien normalmente paga los platos rotos por la impetinencia y ocurrencias de la Chitose. Es algo histérica pero muy divertida.

FICHA TÉCNICA

Staff
Director: Takao Sano
Idea original: Kotono Motsuishi
Diseño de personajes: Takao Sano
Director de Sonido: Kengo Kawazoe
Seiyus
Chitose Sakuraba: Sayaka Nakaya
Asako Fuji: Kotono Mitsuishi
Kouhai Sensei: Rikako Yamaguchi
Shige San: Shinichi Kotani
Misaki: Sora Tokui
Hiroshi Kashiwabara: Wataru Hatano



NATSUYUKI RENDEZVOUS

ROMANCES FLORIDOS Y FANTASMALES

Por Gaby Maya

"EL AMOR ES COMO UNA PEQUEÑA PLANTA, HAY QUE CUIDARLA TODOS LOS DÍAS PARA EVITAR QUE SE MARCHITE"

Con esta frase en mente podemos entrar a la florería Shimao; donde entre fragantes flores y el verdor de las plantas, un romance muy particular está germinando.

Rokka, es la joven gerente de la florería Shimao; cierto día pone un anuncio solicitando ayuda para su tienda; lo responde Ryosuke Hazuki, un joven que se ha enamorado de Rokka a primera vista, y quien con tal de poder hablar con ella unos momentos, pasaba todos los días a comprar una pequeña planta; hasta que Hazuki ha convertido su pequeño departamento en un invernadero.

Hazuki se siente contento de trabajar medio tiempo como ayudante en la florería, pues así puede estar cerca de Rokka, y él imagina que pronto tendrá su oportunidad de confesarle sus sentimientos. Por desgracia

para él, esto será muy difícil pues Rokka es mayor por 8 años, y además dice que lleva 3 años cerrada al amor.

"TE AMARÉ HASTA MÁS ALLÁ DE LA MUERTE..."

Cuando Aki-chan, la asistente de Rokka, anuncia que dejará la florería porque va a casarse y mudarse a vivir a Italia, Rokka pide la ayuda de Hazuki para preparar todo para una fiesta de despedida.

Hazuki sube a su apartamento en el segundo piso y se encuentra con un apuesto hombre medio desnudo. Al principio molesto, pensando que Rokka es muy cruel al no haberle dicho que ya tenía novio, Hazuki se entera de que no se trata de un novio, él es el fantasma del difunto esposo Rokka, Atsushi Shimao, quien había fallecido de cáncer tres años antes.

Ella no puede verlo; pero Atsushi le deja muy claro a Hazuki que no piensa dejarle el camino fácil para conquistar a su esposa. Hazuki no piensa dejarse amedrentar ante las amenazas de un "Fantasma Celoso", y en la primera oportunidad le confiesa a Rokka que está enamorado de ella. Esto más que tener el efecto mágico y hacer que Rokka lo acepte de inmediato, hace lo opuesto. Rokka aún está en duelo por la muerte de Atsushi y ella considera que estará teniendo una "aventura" si sale con Hazuki.

Natsuyuki Rendezvous, no es una historia de fantasmas, aunque así lo parezca a primea vista. Es el gancho para presentarnos la trama: Shimao es un fantasma y sólo lo puede ver Hazuki; esto hace su trabajo para conseguir que el espectador quede interesado, pero hay mucho más en todo esto, hasta el punto que el estado espiritual en Shimao ni siquiera es lo más importante.

El centro de atención va dirigido a Rokka y sus emociones en conflicto; por un lado, sus sentimientos por el amor que vivió al lado de Atsushi; y por el otro, la emoción de una nueva oportunidad de amar junto a Hazuki.

Tenemos muchos más detalles en forma de flashbacks y monólogos interiores de Rokka y Atsushi acerca de cómo era su relación cuando aún estaba vivo, y más detalles se irán revelando conforme la historia continúa.

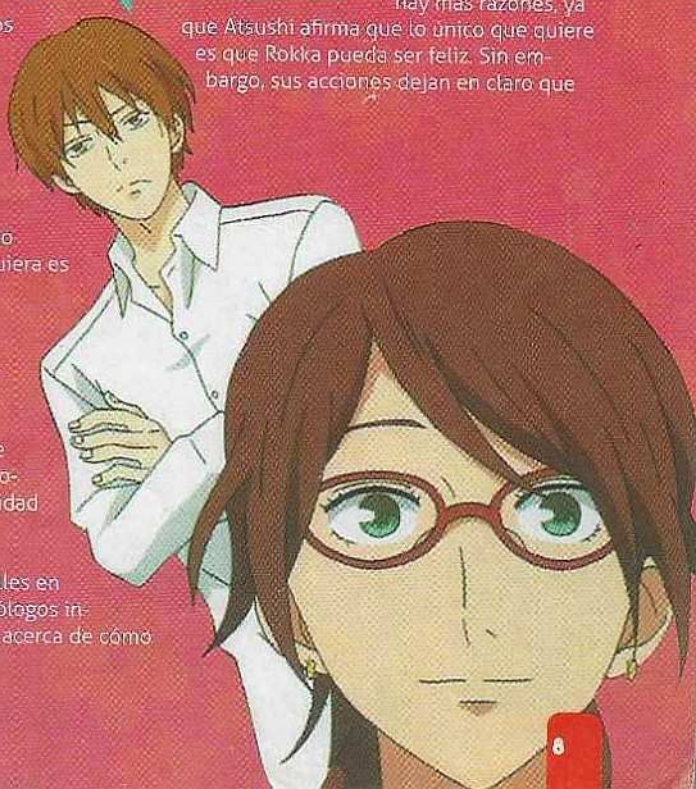
Hay un montón de momentos tristes, pero el que más se destacó fue la razón por la cual Atsushi sigue al lado de Rokka. Cuando él murió, ella le pidió que no la dejara, por lo que no lo hizo.

Por supuesto que hay más razones, ya que Atsushi afirma que lo único que quiere es que Rokka pueda ser feliz. Sin embargo, sus acciones dejan en claro que

FICHA TÉCNICA

Género: Josei 15+
Idea Original: Haruka Kawachi
Director: Kou Matsuo
Música: Ken Muramatsu
Estudio: Dogakobo Studio
Episodios: 11

NATSUYUKI RENDEZVOUS ES PUBLICADO EN 2009 EN LA REVISTA *FEEL YOUNG* DE EDITORIAL SHODENSHA, ES LA PRIMERA OBRA DE KAWACHI-SENSEI EN SER LLEVADA AL ANIME POR MANO DE DOGAKOBO STUDIOS



él sólo quiere que Rokka sea feliz con él, aunque ella no pueda verlo.

Es fácil llamar a sus acciones egoístas; pero en el contexto en que se presentan no se puede dejar de sentir pena por Atsushi. Él pretende tener conversaciones con Rokka, actuando como si nada hubiera cambiado, cuando la realidad es que él no puede ayudarla más.

UNA LIBRETA LLENA DE SUEÑOS

Pero dentro de todo esto, más allá de fantasmas celosos, tenemos también un pequeño cuento de hadas desarrollándose dentro de una libreta de dibujos, que Atsushi tenía consigo durante su larga convalecencia en el hospital. Dentro de esta, una hada tipo Pulgarcita, que se parece mucho a Rokka, será quien de a Hazuki las pistas de cómo conquistar el corazón de Rokka y de paso, ayudar al espíritu de Atsushi.

> EL DIRECTOR **KOU MATSUO** ES EL ENCARGADO DE DARLE VIDA A ESTE TRIÁNGULO AMOROSO. ES EL MISMO DETRÁS DE EXCELENTES SERIES COMO *RED GARDEN*, *ROSEN MAIDEN OVERTURE* Y *TRÄUMEND*

Creado por la talentosa "*enfant terrible* del manga" **Haruka Kawachi**, llamada así por sus historias tan realistas y llenas de calidez humana, que son igualmente populares tanto con hombres como mujeres, entre sus obras más reconocidas están: *Sekine-kun no Koi* y *Engawa Gohan*.

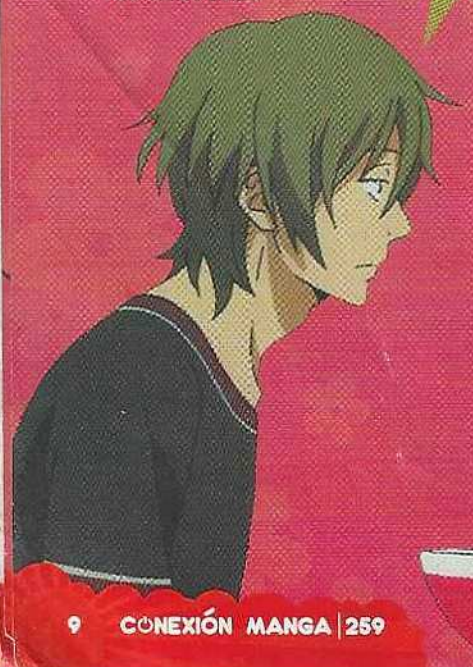
Natsuyuki Rendezvous es publicado en 2009 en la revista *Feel Young* de Editorial Shodensha; es la primera obra de Kawachi-sensei en ser llevada al anime por mano de Dogakobo studios, los mismos realizadores de románticos animes como *Saikano* y *My Self, Your Self*, entre muchos otros.

El director **Kou Matsuo** es el encargado de darle vida a este triángulo amoroso, es el mismo detrás de excelentes series como *Red Garden*, *Rosen Maiden Overture* y *Träumend*; el diseño de personajes es de **Junichiro Takaguchi**, quien ha trabajado en *Yondemasu yo, Azazel-san* y *Ryoko's Case File*; para *Natsuyuki*, se mantuvo lo más fiel posible al estilo delicado y con poco detalle de Kawachi-sensei.

La suave música es cortesía de Ken Muramatsu, quien también musicalizó los animes *Sketchbook Full Colors* y *Kurenai*; con las voz de **Yuya Matsushita** en el opening, cantando *See You*, y **Aimer** para el tema de cierre interpretando el romántico tema *Anata ni Deawanakereba ~Natsuyuki Fuyuhana~*.

Natsuyuki Rendezvous es una historia acerca de cómo avanzar después de que un evento doloroso nos ha dejado claro que nada es para siempre, ni siquiera el amor; habla del esfuerzo que tenemos que hacer si queremos darnos una nueva oportunidad de abrazar la vida y buscar la felicidad.

© Haruka Kawachi / Dogakobo / Fuji TV



SKET DANCE 2

¡REGRESAN PARA RESOLVER TODOS TUS PROBLEMAS!

Por Gaby Maya

¡Apoyo! ¡Bondad! ¡Estímulo! ¡Y la solución a todos tus problemas te espera en la segunda temporada de *SKET-Dance*!

El pasado mes de abril *SKET-Dance*, el manga creado por **Kenta Shinohara**, cumplió cinco años de éxito, y al mismo tiempo, el anime estrenó su segunda temporada para gran alegría de todos sus fans.

SKET-Dance se trata de un trío de estudiantes de secundaria: Yusuke Fujisaki, un chico con gran voluntad de ayudar a todo aquel que lo necesite, Kazuyoshi Usu, un cerebrito que se comunica a través de su laptop y Hime Onizuka, una delincuente juvenil reformada; que son mejor conocidos como Bossun, Switch y Himeko.

Ellos forman el Club de Apoyo Activo de la Academia Kaimei, llamado SKET-Dan: ¡Siempre dispuestos a ayudar a todos los que así lo soliciten!

El anime se centra en historias sobre la vida de la escuela secundaria, los estudiantes y los clubes; así como los múltiples problemas que se presentan los cuales requieren soluciones creativas, aplicadas por nuestro intrépido trío.

Este anime hace un excelente trabajo presentando un montón de temas musicales nuevos, que es algo que los fans esperan con gusto, compuestos e interpretados por la banda **The Sketchbook**, como *Clear* y *Reboot*, en los openings y *Colors*

para el tema de salida, pero a partir del episodio 65 el tema de cierre es *Sekai wa Okujou de Miwataseta* interpretado banda **SKET+Sketch**.

También, llegan nuevos personajes que ya eran muy populares en el manga, como la tsundere Aaya Agata, la hermana menor de Soujirou Agata, el presidente del cuerpo estudiantil, que pronto se une al grupo de SKET-Dan, además de que secretamente está enamorada de Bossun; y la increíblemente alta y tímida Koma Morishita, quien posee una fuerza hercúlea, que les es muy difícil controlar.

Después de el final de la primera temporada, el cual le sacó algunas lágrimas a los televidentes, ya fueran de ternura o de risa, quedó demostrado que Bossun y Tsubaki lograron limar un poco sus diferencias, y ahora Tsubaki está más dispuesto a pedir el apoyo de SKET-Dan.

Aunque la comedia es lo que primero te llama la atención de este anime, la verdad es que SKET-Dan puede tener momentos serios y algo depresivos.

En particular los episodios 24-25, 36-37 y 46-48, de la primera temporada; estos siete episodios se desvían en gran medida de la temática de comedia, para darnos un vistazo el pasado de nuestros tres protagonistas.

Está el trágico pasado de Switch, oscurecido por el fallecimiento de su hermano menor, Masafumi, quien era el "Switch" original; un genio en computación, mucho más hábil que el propio Kazuyoshi.

EL PASADO MES DE ABRIL *SKET-DANCE*, EL MANGA CREADO POR **KENTA SHINOHARA**, CUMPLIÓ CINCO AÑOS DE ÉXITO, Y AL MISMO TIEMPO, EL ANIME ESTRENÓ SU SEGUNDA TEMPORADA PARA GRAN ALEGRÍA DE TODOS SUS FANS.

Masafumi fue el creador del sistema de sintetizador de voz que ahora usa Kazuyoshi.

Los celos de Kazuyoshi por el talento de su hermano, sumados a los celos por la amistad de Sawa con Masafumi, opacaron el buen juicio de Kazuyoshi cuando Sawa les pidió ayuda para protegerse de un acosador, lo que terminó en el asesinato de Masafumi en manos de Yukino. Sumido en desesperación y la culpa, Kazuyoshi se cerró al mundo, convirtiéndose en un hikkikomori; pero fue gracias a la ayuda de Bossun que pudo salir de esa depresión, aunque todavía no puede/quiere hablar.

Otra revelación importante fue el violento pasado de Himeko; cuando fue manipulada por su supuesta amiga Arisa, una mosca muerta que le pagaba a unos pandilleros para que fueran sus guardaespaldas. Himeko pensaba que Arisa estaba siendo chantajeada por Kyoko, la líder de los pandilleros; pero cuando Himeko descubrió la traición de Arisa, acabó en une pelea contra Kyoko y su pandilla.

Al darles una paliza olímpica, nació la leyenda de "Onihime, La princesa demonio"; un apodo que Hime detestaba, pues era la causa que pandilleros y gandules la retaran constantemente a pelear; sin embargo ella ganaba siempre. Esa traición y la violencia que la seguía, la hizo aislarse de las personas; al entrar a la escuela Kaimei, aún ciscada por la traición de Arisa, Hime no estaba muy segura de abrirse a nuevos amigos, pero la insistencia de Chiaki y Bossun la animaron a aceptar su amistad y Bossun la invitó a crear SKET-Dan, pues necesitaba a

FICHA TÉCNICA

Género: Comedia, Aventuras, Slice of Life
Idea Original: Kenta Shinohara
Director: Keiichiro Kawaguchi
Diseño de personajes: Manabu Nakatake
Música: Shuhei Naruse
Estudio: Tatsunoko Studiosg
Episodios: 52 y sigue

alguien con su fortaleza en el equipo. Finalmente, la revelación más importante fue el triste pasado de Bossun, y al mismo tiempo el de Tsubaki, al revelarnos que los padres de ambos fallecieron el mismo día que nacieron, en dos accidentes automovilísticos diferentes; Ryousuke, el padre, falleció al ser arrollado por un auto, justo por salvar a un niño de ser atropellado; el auto en el que viajaba Haru, la madre de Yusuke y Sasuke, también fue embestido por un auto, y ella falleció poco después de darlos a luz.

Ryousuke había dejado escrita una carta para sus hijos, en la que les decía que siempre había que hacerse lo correcto y ayudar a las personas. Está revelación, marcó para siempre a Bossun, quien se da cuenta que él había heredado el fuerte sentimiento de justicia de su padre y el deseo de ayudar a los demás; y por ello funda Sket-Dan.

Esta nueva temporada preparó excelentes aventuras para Bossun, Switch y Himeko y el resto de los estudiantes como: desenmascarar a un fraudulento psíquico, ayudar a una tsundere a controlar su mal carácter, o ayudar a una tímida violeta a no usar su increíble fuerza cuando siente nervios.

Algunas aventuras resultarán más locas como cuando a Bossun lo vuelven invisible por culpa de las pócimas extrañas de Chuuma-sensei, quien sin quererlo también intercambia las almas de Himeko y Bossun, causando un sinfín de malos entendidos y uno que otro conflictillo amoroso.

Hablando de amor, las hormonas juveniles andan desatadas en esta temporada, que se enfoca mucho más en los sentimientos de los chicos de SKET-Dan y las posibles relaciones amorosas que se van a ir dando a lo largo de los nuevos episodios, sobre todo, cuando durante un viaje escolar a esquiar, se da el escenario perfecto para crear un pequeño triángulo amoroso entre Himeko, Bossun y Saaya...

Al menos, ahí sabremos por cual chica el corazón de Bossun va latiendo "doki-doki".

Pasando a la parte técnica, la segunda temporada tiene al mismo equipo de realizadores que la primera, ¿Para qué cambiarlos si han realizado un buen trabajo?

Sket-Dance nos recuerda que los amigos son tesoros invaluables, y debemos ayudarnos unos a otros y valorar los lazos que nos unen.

© Kenta Shinojara / Shueisha / Tatsunoko Production

DAKARA BOKU WA H GA DEKINAI

UN CHICO CON MUCHA ENERGÍA

Por Izzaki

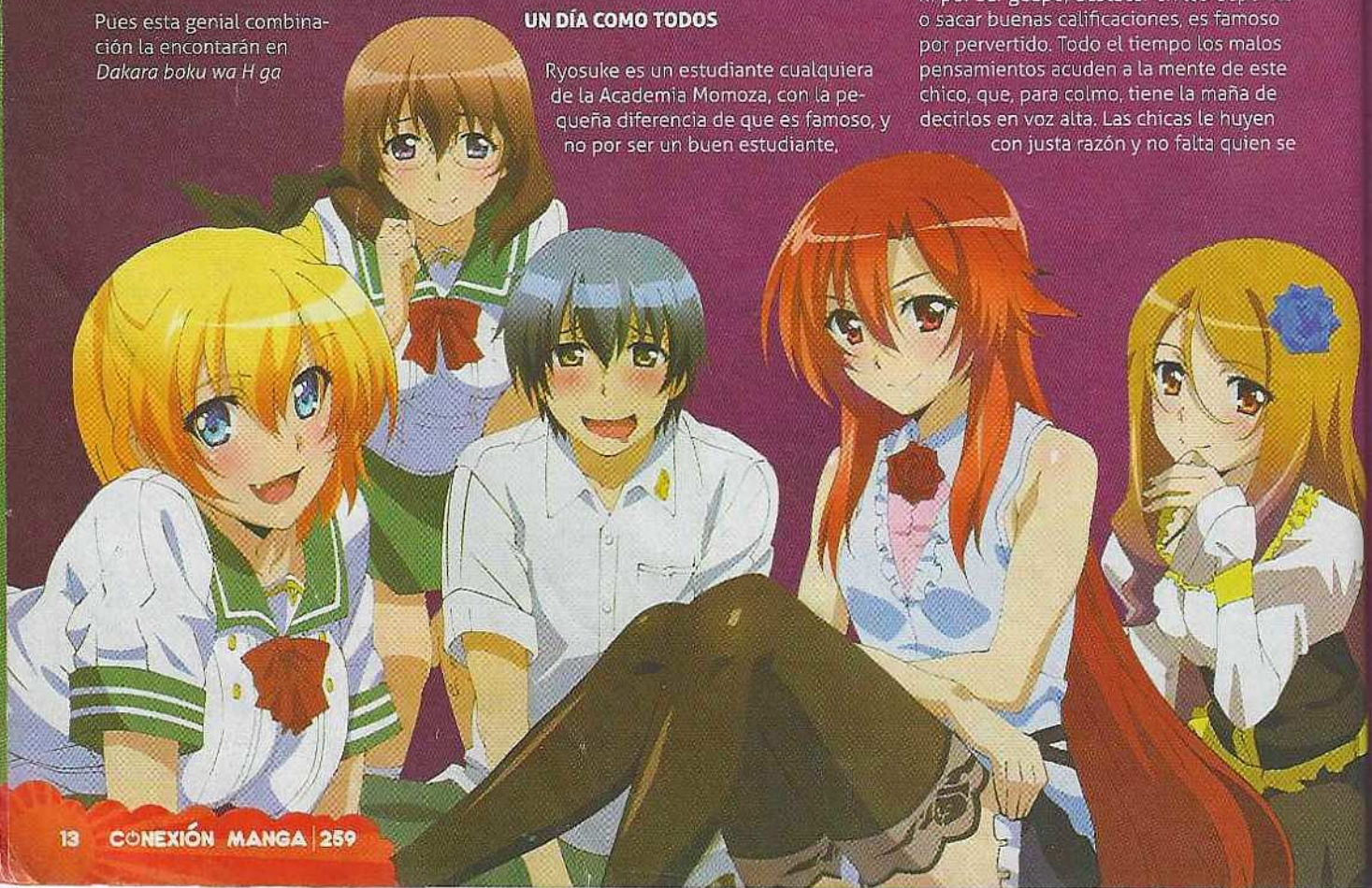
Ya sean jovencitos hormonientos o ancianos raboverde como el famoso Maestro Roshi, no cabe duda que los personajes que todos tachan de pervertidos, le dan un encanto especial a las series. Ahora ¿Que pensarían de un anime que se centra en uno de estos personajes y que además tiene grandes peleas, fanservice y mucha, mucha comedia?

Pues esta genial combinación la encontarán en *Dakara boku wa H ga dekinai*, o para más cortito *Boku H* ¡Vamos a conocerla!

Basado en las novelas ligeras de **Tachibana Pan** y **Katsurai Yoshiaki**, *Boku H* fue adaptado al anime en Julio de 2012 por el Estudio Feel, bajo la dirección de **Takeo Takahashi**. Pero sin más tardanza pasemos a la historia.

UN DÍA COMO TODOS

Ryosuke es un estudiante cualquiera de la Academia Momoza, con la pequeña diferencia de que es famoso, y no por ser un buen estudiante, ni por ser guapo, destacar en los deportes o sacar buenas calificaciones, es famoso por pervertido. Todo el tiempo los malos pensamientos acuden a la mente de este chico, que, para colmo, tiene la maña de decirlos en voz alta. Las chicas le huyen con justa razón y no falta quien se



SHONEN +15

burle de él, aún así Ryosuke tiene una gran amiga: Mina, quien lo conoce desde la infancia y lo acepta como es.

SOBRENATURAL, DIVERTIDA Y SOBRE TODO PICANTE, *BOKU H* ES UNA HISTORIA QUE NINGÚN AMANTE DEL ECCHI PUEDE PERDERSE.

Después de la escuela, Ryosuke camina bajo la lluvia, entonces ve a una hermosa mujer de cabello rojo mojándose. Entre interesado y amable le ofrece su paraguas e ir a cambiarse a su casa. La chica acepta, y para sorpresa de Ryosuke, ella sabe su nombre, donde estudia y demás datos que el chico no esperaba, pero cuando realmente se sorprende es cuando esta bella chica lo abraza tiernamente sólo para clavarle una espada en el pecho.

LA SHINIGAMI

Milagrosamente Ryosuke no muere, y ahora la misteriosa chica se presenta con él. Se trata de Lisara Restall, una shinigami.

El chico no puede evitar reirse y creer que es una broma pero a punta de trancazos Lisara le hace entender que va en serio, después le explica que lo apuñaló con Gram, una espada que no afecta el cuerpo, sólo el alma, y que ahora estarán unidos temporalmente, porque como shinigami la chica debe tomar energía de algún lado, y lo hará del cuerpo de Ryosuke.

Mientras estan hablando, cientos de diminutas criaturas entran a casa de Ryosuke, uniéndose después para formar un monstruo al que Lisara, con ayuda de su guadaña de fuego, debe enfrentarse.

UNA MALA NOTICIA

Al principio la lucha se ve bastante pareja pero después la chica queda en clara desventaja; su energía se está terminando. Sabe que puede obtener energía de Ryosuke, pero no sabe cómo hacerlo, hasta que éste, no aguantando verla tan sexy se prende a su cuerpo, entonces la shinigami recobra su energía y gana la batalla. La casa de Ryosuke queda destruida, pero a él parece no importarle pues descubrió que si da rienda suelta a sus impulsos pervertidos la Lisara siempre estará cargada de energía, el chico festeja bailando pero la shinigami rápidamente lo baja de su nube. Primero le dice que no es más que una despreciable

TALENTOS ESPECIALES

Como era de esperarse ya que tienen que estar cerca, Lisara entra a la escuela de Ryosuke, donde de inmediato causa sensación, sobre todo con Hikaru Tamano, el chico popular de la clase, aunque Lisara lo rechaza.

fuente de energía y que además morirá en tres meses. Ryosuke queda impactado por la noticia, está sano y jóven, pero no puede cambiar la fecha de su muerte. Lisara le ofrece buscar a un especialista que le de una vida, hasta entonces ella y Ryosuke deberán permanecer juntos.

La chica está concentrada en buscar al Especialista, alguien con una energía diferente y poderosa capaz de salvar a Ryosuke. Lisara se reúne con Kyuuru, una shinigami de otro clan que le da un amuleto que le ayudará a ubicar al Especialista, que, según Kyuuru, se encuentra convenientemente en la escuela de Ryosuke.

Así el chico pervertido le presenta a Lisara alumnos con toda clase de talentos raros como comer fideos de cabeza o tocar la flauta con la nariz. Pero ninguno es, así que Kyuuru, que se aparece de la nada, les dice que el Especialista es Tamano. Inmediatamente después de esta revelación nuevos monstruos aparecen y Lisara se preparara para la batalla, pero Kyuuru le dice que huya, que ella peleará en su lugar.

BASADO EN LAS NOVELAS LIGERAS DE **TACHIBANA PAN** Y **KATSURAI YOSHIAKI**, *BOKU H* FUE ADAPTADO AL ANIME EN JULIO DE 2012 POR EL ESTUDIO FEEL, BAJO LA DIRECCIÓN DE **TAKEO TAKAHASHI**.

¿TRAICIÓN?

Lisara y Ryosuke se han ido. Los monstruos se acercan peligrosamente, pero Kyuuru no pelea, más bien los acaricia y estos desaparecen pacíficamente, como si estuvieran de acuerdo. Después la chica observa mientras Lisara trata de convencer al orgulloso Tamano que estreche su mano y así poder medir su energía. Al momento que lo hace aparecen cadenas que aprietan el cuerpo de Lisara, inmovilizándola, justo como Kyuuru había planeado. Ryosuke logra liberar a Lisara y ésta se enfrenta con Kyuuru. Así, espada contra guadaña las chicas pelean, pero una vez más Lisara se queda sin energía.

ésta: los pensamientos *hentai*, ¡el *ero-power*!

Lisara gana la batalla, aunque Kyuuru huye. Ya de regreso a casa los dos se encuentran con Mina, la chica se ha sentido algo sola desde que su mejor amigo pasa todo el día con Lisara, así que ha ido en busca de respuestas. Ryosuke y Lisara le cuentan la verdad, y aunque suene disparatada ella la cree, y descansa un poco al saber que su mejor amigo y la shinigami no tienen una relación amorosa.

Pero las batallas, la emoción y los momentos sexys apenas comienzan. Pronto Kyuuru volverá a hacer de las suyas logrando un contrato con Mina, e Irie, una escultural pero peligrosa Idol entrará en escena para causar problemas a Lisara y sangrados de nariz a Ryosuke. ¡No se olviden de seguir capítulo a capítulo esta gran serie!

FICHA TÉCNICA

Staff

Director: Takeo Takahashi
Música: Cher Watanabe
Idea original: Pan Tachibana
Diseño de personajes: Yoshiaki Katsurai
Dirección de arte: Toshihiro Kohama y Yukiko Ono
Director de sonido: Hajime Takakuwa
Director CGI: Yuuzou Satou
Edición: Daisuke Hiraki

ERO-POWER

Ryosuke sale al rescate pero no puede transferir energía a la shinigami, pues deben pasar varios días entre una recarga y otra, pero para un pervertido como Ryosuke no hay imposibles. Kyuuru está sorprendida por la fuerza de la energía de Ryosuke, y sobre todo por el origen de

PUNTOS FUERTES

Por supuesto uno de los puntos fuertes de *Boku H* es el fanservice, que viene en generosas cantidades que deleitarán la pupila de más de uno. La música también es bastante buena. De entrada tenemos *Reason why XXX* de Sayaka Sasaki y como ending *Platinum 17* de Yozuca.

Sobrenatural, divertida y sobre todo picante, *Boku H* es una historia que ningún amante del ecchi puede perderse. ¡Hasta la próxima y que el *Ero-Power* los acompañe a todos!

© Pan Tachibana y Yoshiaki Katsurai / Studio FEEL

PERSONAJES

RYOSUKE KAGA
Un chico que piensa en mujeres 24 horas al día. Puede ser muy tonto o no tomar en serio las cosas, pero también tiene un lado amable y hasta tierno.

MINA OKURA
La amiga de la infancia de Ryosuke, que, como suele pasar, le tiene un cariño muy especial. Tiene un muy bien desarrollado cuerpo que llama bastante la atención, también tiene una personalidad tranquila y dulce. Más tarde, para horror de Ryosuke y Lisara hace un contrato con Kyuuru.

LISARA RESTALL
Una hermosa shinigami que hace un contrato con Ryosuke para tomar su energía. Es algo explosiva de carácter, y aunque al principio desprecia a Ryosuke después se empieza a interesar en él.

KYUURU SELLIER
Shinigami y prima lejana de Lisara. Tiene intenciones oscuras que disfraza bajo una facha de inocencia. No se puede confiar en esta chica.

IRIA FUKUMUNE
Desde la escuela siempre ha rivalizado con Lisara en todo. También es una shinigami y en el mundo humano es una idol. Su cuerpo es espectacular.

SATOSHI KON

Por Mónica Uribe

UNA COMPILACIÓN DE *CUENTOS DE SATOSHI*, LLAMADA *YUME NO KASEKI* SE PUEDE CONSEGUIR EN ESPAÑOL, BAJO EL POCO IMAGINATIVO NOMBRE DE "HISTORIAS CORTAS DE **SATOSHI KON**".

Los finales de los noventas e inicio del nuevo milenio cambiaron el panorama del anime, durante esta época conocimos la obra de Satoshi Kon, quien nos demostraría que el anime no es sólo para niños.

SU VIDA Y SU CARRERA

Satoshi Kon nació en el 2003 y tuvo como influencias los animes de *Yamato, Heidi y Gundam*, entre muchos otros; desde entonces acariciaría el sueño de ser animador, con ese propósito en la mente,g estudiaría diseño gráfico en la Universidad de Arte de Musashino y se graduaría en 1982. Pero aún antes de graduarse ya le hacía al dibujo de manga y había sometido sus trabajos a las editoriales, Toriko fue su debut en el manga. Además, se volvió asistente de medio tiempo nada más ni nada menos que de **Katsuhiro Otomo**, su trabajo lo llevaría a hacer storyboards para la legendaria serie animada *Memories* lo que lo metería de lleno en la animación.

Satoshi Kon pertenecía a los animadores que hacen de todo: concepto original, storyboard, y diálogos, además de dirigir e involucrarse en cada una de las etapas.

SUS ÚLTIMOS DÍAS

Satoshi Kon falleció en abril del 2010 a causa de cáncer pancreático, antes de morir dejó los planes, storyboards y guiones para su siguiente proyecto, *The Dream Machine*, la cual sería completada por *Studio Madhouse;* desafortunadamente a mediados de 2001 el fundador del estudio, **Masao Maruyama** emitió un comunicado de que la producción de la película se había detenido por falta de financiamiento, y no se ha completado la mitad de la misma. Se teme que el proyecto esté muerto ya que la industria del manga y la animación está pasando por una gran crisis.

Tal y como se ve la situación, la única esperanza de este film sería un kickstarter (un site en internet en el que se someten proyectos para recabar donaciones) algo que hasta el momento no se ha hecho y que de realizarse con éxito sentaría un precedente para el anime. Desafortunadamente, Madhouse, no ha declarado nada más. Otro de los legados de Satoshi Kon es la Asociación de creadores de animación japoneses, que busca mejorar las condiciones de trabajo empezando con sueldos que permitan vivir dignamente. Kon fue miembro fundador.

SU OBRA

PERFECT BLUE

Basada en la novela de **Yoshikazu Takeuchi**, un conocido escritor de fan guides metido a novelista; la premisa es hasta simple: Mima Kirigoe, la integrante de un grupo idol anuncia en un concierto del mismo que se dedicará por completo a su carrera de actriz; semejante anuncio no les hace la más mínima gracia a sus fans quienes tienen un cariño algo obsesivo por la banda y sus integrantes. Mima comienza a ser acosada por ellos mientras toma un papel de actriz que rompe por completo con su imagen virginal e ingenua.

Es en ese momento en que la situación se complica para Mima, todo parece salirse de control en su mente y volverse completamente surreal, con un fan acosador llamado Me Mania quien parece saber hasta lo que hace en su casa por fortuna, como muchas otras cosas que están pasando por la cabeza de Mima eso es parte de su imaginación ¿verdad? No es que realmente su vida corra peligro.

Perfect Blue fue un éxito de taquilla y crítica, ganó varios premios internacionales y rompió los esquemas de muchos críticos cinematográficos estadounidenses; al grado de que cuando se le publicitó en ese mercado usaron el comentario de uno de ellos; "**Alfred Hitchcock** se encuentra con **Walt Disney**"

MILLENIUM ACTRESS.

Un aspirante a director trabaja en un documental sobre una actriz legendaria, Chiyoko Fujiwara, quien se ha retirado de la vida pública a su avanzada edad; nuestro protagonista escucha como le cuenta su infancia y su carrera, además de su deseo secreto de reencontrase con su amor platónico; a quien ella ha buscado durante toda su vida; mientras esto pasan en la mente de ella y el director ocurre un viaje fantástico por las distintas eras del Japón en las que ella es la *Yamato Nadeshiko* o la mujer japonesa por excelencia.

Al igual que su predecesora, fue un éxito de crítica, taquilla y reconocimientos.

TOKYO GODFATHERS.

Un grupo de 3 vagabundos se encuentran un bebé en la víspera de navidad junto con unas notas sobre la identidad de los padres; emprenden una búsqueda que los mete en todo tipo de situaciones de peligro y que los llevará al final a que una de ellos se encuentre al padre que la abandonó.

PAPRIKA

Una máquina que permite meterse a los sueños de las personas representa un gran avance para la psicoterapia, pero el equipo que lo desarrolló se enfrenta a un gran problema cuando los tres prototipos son robados y empiezan a ser usados de una manera poco ética, manipulando la mente de las personas. El director **Christopher Nolan** citó Paprika como una de sus inspiraciones para la película *Inception*.

MAN-KEN

¡OTAKUS UNIDOS JAMÁS SERÁN VENCIDOS!

Por Gaby Maya

Higashi Sacchi es la alumna modelo, buenas notas, popular, simpática y muy bonita; sin embargo tiene un oscuro secreto... le gusta dibujar manga, ¡y es bastante buena en ello! Tanto, que ha presentado sus historias a la editorial Koukoukan.

MANKEN EN MUCHOS ASPECTOS PARECE UNA RESPUESTA A OTROS MANGAS SOBRE OTAKUS COMO *GENSHIKEN* Y MANGAKAS COMO *BAKUMAN*, SÓLO QUE AQUÍ, VEMOS EL ACERCAMIENTO DE UN MODO MÁS JOVIAL, SIN PRESIONES Y HACIENDO AMIGOS

Alice Toyozaki, apodada Denpa-chan por sus compañeros de clase es el polo opuesto de Sacchi. Torpe, poco atlética, y muy distraída. Alice es una otaku de hueso colorado, que no tiene vergüenza alguna en mostrar su hobby en todo momento, sin importarle el qué dirán, además, en vez de poner atención en clase se la pasa dibujando mangas, y de hecho es bastante mala. Sus mangas son simplones y sin buen dibujo o historia.

Sin embargo, a pesar de su gran talento, dibujo perfecto, composición perfecta, y perfectos personajes, las historias de Sacchi carecen de alma. Al ser tan perfectas rayan en lo cliché y esa perfección sólo es una tapadera para los verdaderos puntos débiles de Sacchi, como su incapacidad de relacionarse con las personas, el sentir poca empatía por los demás o dejar salir su verdadera pasión por el manga.

Cuando el representante de la clase decide humillar públicamente a Alice, al leer su manga ante todos, Sacchi se queda sorprendida ante la firme convicción de Alice de afirmar que aunque para todos los demás el que ella dibuje manga sea una

FICHA TÉCNICA

Género: Seineng 15+
Argumento: Katou Daiki
Arte: Katou Daiki
Editorial: Shogakukan
Copyright © Katou Daiki/ Sunday GX/ Shogakukan
Clasificación: Otaku, Slice of Life, Comedia
Calificación: 8
Volúmenes: 2 volúmenes y continúa.

vergüenza, ella nunca se rendirá, porque verdaderamente ama dibujar manga. Cuando el chico rompe el manga que con tanto esfuerzo dibujó Alice, Sacchi por fin toma valor para defender a su compañera.

A partir de aquí, tanto Sacchi como Alice se unirán al Club Manken, formando parte de un nutrido grupo de chicas otakus tan excéntricas como normal es Sacchi. El Club en sí mismo no es para nada como lo imaginaba Sacchi, de hecho, todos los miembros pasan ahí un buen rato y cada quien practica a su propio ritmo.

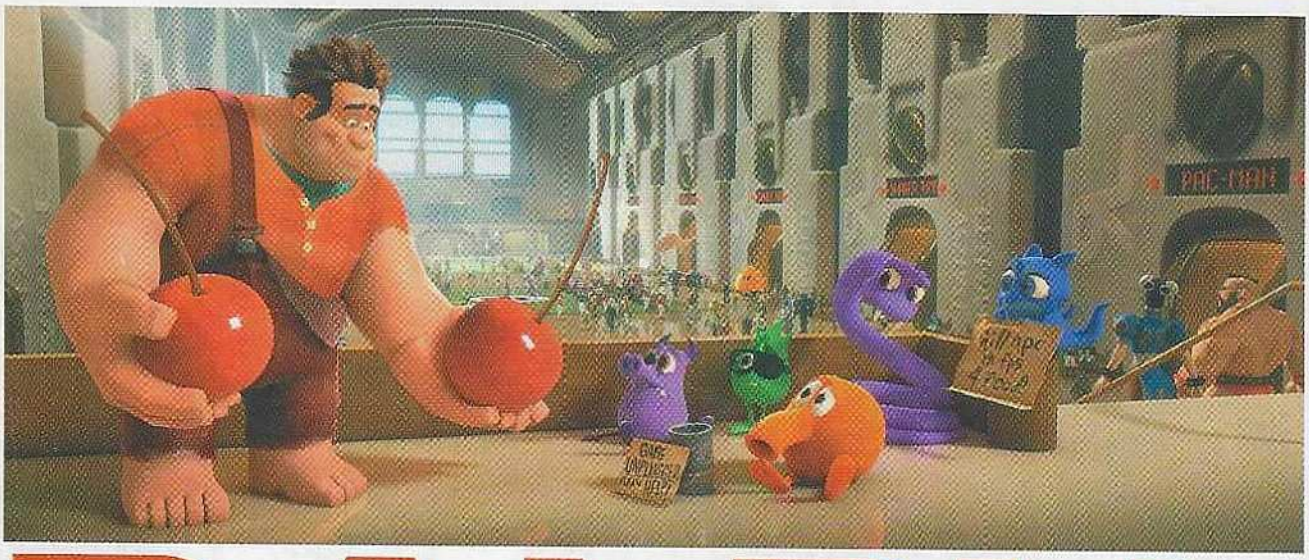
Fujimoto Hajime es el maestro encargado de supervisar al club, y parece obedecer todo lo que diga la presidenta Takedachi Kirino, quien es prácticamente una delincuente juvenil, ruidosa y mandona; pero con una habilidad inusual para encontrar personas con talento. Nao...Nao es extraña, siempre cubriendo su apariencia con una capucha y jugando videojuegos, y no habla mucho, pero se comunica por medio del chat con Hajime sensei. Marika Shirai, apodada Marirn, es la otaku cosplayer, con gran talento para crear los más bellos trajes. Al principio, Sacchi está decidida a abandonar el club, pues le parece que es sólo para ir a perder el tiempo, pero al revisar una revista que publicó el club el año anterior se da cuenta que ahí hay mucho talento, en especial los manga dibujados por Anoth, un misterioso miembro del club. Inspirada por haber encontrado un rival, Sacchi decide quedarse y formar parte de Manken.

Katou Daiki es un autor mejor conocido por sus obras hentai. *Manken*, es su primer manga publicado en la revista *Sunday GX* de Shogakukan, desde 2011, y ya por buen camino a convertirse en uno de los favoritos de este año.

Como nota de trivia, les diré que *Manken* está basado en una historia corta hentai de este autor, pero no esperen ver nada demasiado ecchi en *Manken*... aunque tal vez un poco de saludable fanservice.

Manken en muchos aspectos parece una respuesta a otros mangas sobre Otakus como *Genshiken* y mangakas como *Bakuman*, sólo que aquí, vemos el acercamiento de un modo más jovial, sin presiones y haciendo amigos, pues al final, es justo como muchos de nosotros nos hemos encontrado, por llevar orgullosos nuestro amor por el manga y el anime adonde vayamos.

© Katou Daiki/ Sunday GX/ Shogakukan



RALPH EL DEMOLEDOR

EL GRAN GOLPE DE DISNEY

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

PUES A PESAR QUE DESDE HACE ALGÚN TIEMPO, DISNEY PARECE DEPENDER SÓLO DE PIXAR PARA OFRECER BUENOS PRODUCTOS EN CUANTO A ANIMACIÓN SE REFIERE, EN REALIDAD NO ES ASÍ. ES EVIDENTE QUE LA ATENCIÓN DE LA INDUSTRIA Y EL PÚBLICO EN GENERAL SIEMPRE ESTÁN PUESTOS EN LO QUE LOS CREADORES DE JOYAS COMO WALL E (2008) Y MONSTER INC. (2001), ESTÁN HACIENDO. PERO "LA CASA DEL RATÓN" TIENE ALGO MÁS QUE OFRECER Y LUEGO DEL APENAS ACEPTABLE RESULTADO DE LA NUEVA PRINCESA ESCOCESA, AHORA TOCA TURNO A UN VILLANO.

En los últimos años, al margen de las creaciones de Pixar, Disney ha entregado producciones animadas que si bien no han tenido el rimbombante reconocimiento internacional de los críticos, han resultado ser agradables relatos con personajes divertidos y mensajes entrañables. *Bolt* (2008) y *Chicken Little* (2005) son una muestra de ello, amén de las aventuras digitales de *Tinkerbell*, que poco a poco han ido elaborando un nuevo universo de fantasía, ideal para las niñas pequeñas.

Manteniendo así, un perfil relativamente bajo para los estándares acostumbrados por esta casa productora, ahora llega una cinta que gracias a lo desenfadado del estilo que propone, podría representarles el parteaguas necesario para demostrar que aún pueden estar, por sí mismos, en las primeras ligas.

EN REALIDAD NO SON TAN MALOS

Apuntándose un poco en la línea marcada por Universal y Dreamworks.-con *Mi Villano Favorito* (2010) y *Megamente* (2010), respectivamente- en este caso el protagonismo le corresponde al que por lo regular le toca jugar el rol de antagonista. Se trata de un villano de un

videojuego de arcade llamado *Fix-It Félix Jr.* Ahí, se hace cargo de ir destruyendo edificios, que luego son reparados por el héroe correspondiente. Esta situación cada vez le hace sentirse peor, por lo que decide escapar del videojuego y demostrar que en realidad puede ser un buen tipo. Así, salta de un juego a otro, pasando por uno de disparos, en dónde se une al protagonista -el sargento Calhoun- y lucha contra unos invasores alienígenas; hasta llegar a uno de carreras en donde las pistas están hechas de golosinas. Pero, lo que Raplh no sabe, es que debido a su intrépida decisión, tendrá que enfrentar una terrible amenaza que sin saber, él mismo pudo haber propiciado.

LOS INVOLUCRADOS DETRÁS DE LA VILLANIA

Una de las cosas que más llama la atención de esta cinta, es el tono disparatado y hasta desenfadado que se pudo ver desde los primeros avances, lo cual tiene su origen en el principal responsable del proyecto, **Rich Moore**. Este director norteamericano, es conocido por haber sido uno de los que marcaron el trayecto de la célebre serie de *Los Simpson*, durante la década de los 90s, pero eso no es todo, también participó en capítulos de la otra maravilla de **Groening**, *Futurama*, además de otras producciones como la ácida *El Crítico* y *Spy vs Spy*. Suficientes cartas de recomendación para darse cuenta que *Ralph, el demoledor* no es precisamente una cinta convencional.

Pero por si esto no es lo suficientemente atractivo, en el apartado de las voces se incluye a gente que más allá de la popularidad que pudieran tener, se distinguen por su versatilidad. De esta forma, el rol protagonista lo lleva **John C. Reilly**, actor que ha entregado sentidas y recordadas interpretaciones, en cintas como *Pandillas de Nueva York* (2002), *Las horas* (2002) y *Chicago* (2002) – maravillosos su personaje de Mr. Celofán-, además de aparecer en comedias excesivas como *Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby* (2006).

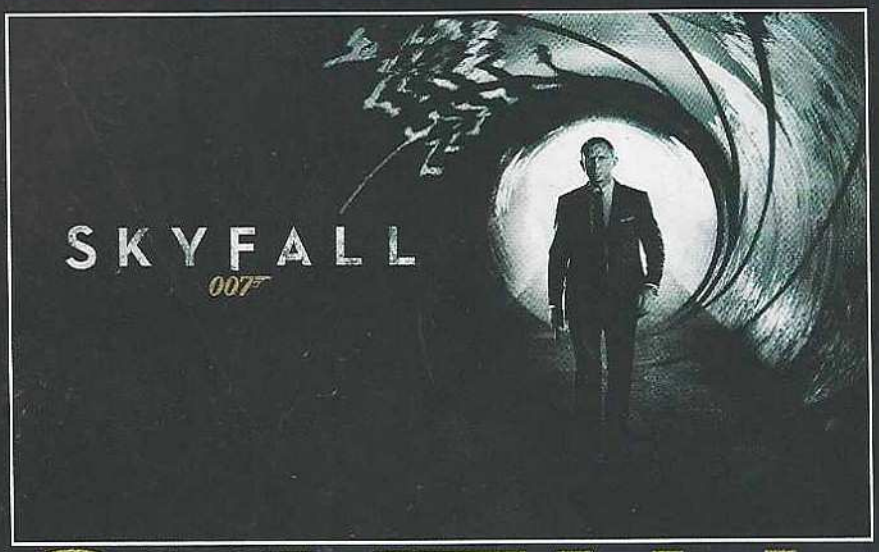
En el reparto también se incluyen actores que actualmente tienen una buena exposición televisiva. Tal es el caso de **Jack McBrayer** que ha aparecido en la serie *30 Rock* y en *Late Night with Conan O'Brien*. Además de la también escritora y cantante **Jane Lynch**, quien forma parte del actual fenómeno comercial *Glee*, además de ser la psiquiatra de Charlie en *Two and a half men*, y que aquí se hace cargo de ponerle la voz a Sergeant Calhoun.

PARA LOS FANS DE LOS VIDEOJUEGOS

Otro de los ingredientes de esta cinta, es que incluye los cameos de algunos personajes clásicos de los videojuegos. Entre ellos están *Sonic*, con la voz de **Roger Craig Smith** y Mr. Bison, Ken y Kyle, todos de *Street Figther*, y están interpretados respectivamente por **Gerald C. Rivers** -voz en videojuego Street *Fighter X* y *Tekken*-, **Reuben Landon** – quien también es doble de acción- y **Kyle Hebert** – voz en el recién lanzado videojuego *Lollipop Chainsaw*-.

RALPH, EL DEMOLEDOR
Estados Unidos, 2012
Título original: Wreck-It-Ralph
Director: Rich Moore
Reparto: John C. Reilly, Jack McBrayer, Jane Lynch, Sarah Silverman, Stefanie Scott, Jamie Elman, Alan Tudyk, Ed O'Neill, Mindy Kaling, Horatio Sanz
Música: Henry Jackman

Rompe Ralph, es uno de los estrenos más llamativos para el tercer trimestre de este 2012. Habrá que ver si logra posicionarse como una de las principales protagonistas de la cartelera comercial y quizás, acercarse a los resultados conseguidos en otras ocasiones por Pixar, que parece haber perdido algo de la originalidad que les distinguía. Al menos eso es lo que ha evidenciado la reciente *Valiente* y los anunciados estrenos de algunas secuelas y precuelas de sus cintas más representativas.



SKYFALL

DANIEL CRAIGE TRES VECES 007

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

SKYFALL
Estados Unidos, 2012
Director: Sam Méndez
Reparto: Daniel Craig, Javier Bardem, Ralph Fiennes, Naomie Harris, Bérénice Marlohe, Albert Finney, Ben Whishaw, Judi Dench
Guión: John Logan, Neal Purvis, Robert Wade

EL AGENTE SECRETO POR EXCELENCIA DEL CINE Y LA LITERATURA, LLEGA CON SU AVENTURA NÚMERO 23 Y LO HACE EN LA MEJOR FORMA. ENCABEZANDO EL REPARTO, UN ACTOR CADA VEZ MÁS ASENTADO DENTRO DEL CONCEPTO; AL FRENTE DEL PROYECTO, UN DIRECTOR DE CAPACIDAD PROBADA, Y POR SI FUERA POCO, PARA INTERPRETAR AL VILLANO TIENE A UNO DE LOS ACTORES DE MAYOR PRESTIGIO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. ESTA VEZ BOND PARECE TENERLO TODO.

DESPUÉS DE LAS CRÍTICAS

Es un hecho que luego de tres cintas, se han ido todas las dudas alrededor de lo adecuado que fue el haber elegido a **Daniel Craig** para hacerse cargo de encarnar al James Bond de este nuevo siglo. Tal vez no tiene la sutileza de **Roger Moore** o el descaro de **Timothy Dalton**, y mucho menos el carisma y la sofisticada personalidad de **Sean Connery**, pero este actor británico se las ha arreglado para dotar al personaje de una sórdida humanidad, que no se le había visto antes y, por lo menos hasta ahora, parece sentarle muy bien.

Claro que en esta ocasión las cosas se complican, y es que en el reparto tiene que plantarle cara a uno de los histriones de mayor reconocimiento en los últimos años. Nos referimos a **Javier Bardem**, el primer actor español en ser nominado al Oscar y además ganarlo, vía su interpretación en *No Country for Old Men* (2008). El pasa a formar parte de la mitología "jamesbondiana" como el nuevo villano, Silva. Por si esto fuera poco, a otro villano recae en los hombros del efectivo **Ralph Fiennes,** quien ha entregado trabajos memorables en cintas como *Días extraños* (1995) y *Spider* (2002).

Por supuesto no podemos dejar de mencionar a **Bérénice Marlohe**, actriz y modelo que pasa a formar parte del selecto grupo de Chicas Bond, junto con la británica **Naomie Harris**, recordada por la estupenda cinta de **Danny Boyleg**, *Exterminio* (2002).

Pero quizás la mejor noticia no son los integrantes del reparto, sino el responsable de la dirección, el mismísimo **Sam Méndez**, perpetrador de la devastadora metáfora fílmica -ganadora de cinco premios Oscar en 1999-, *Belleza Americana* (1999); además de la adaptación de la novela gráfica original de **Max Allan Collins** y **Richard Piers Rayner**, *Camino a la perdición* (2002). Con la participación de este realizador de extracción teatral, se espera que le de a la cinta de una mayor carga emocional, y termine de redondear a este nuevo James Bond, que pretende ser el más humano de todos, y hasta ahora, también uno de los menos glamorosos.

PARA FESTEJAR

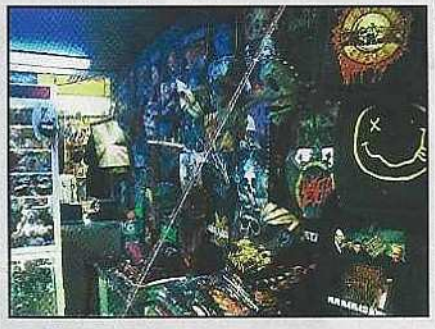
Skyfall -por su título original-, que tuvo locaciones en lugares de Inglaterra, Escocia, Turquía e incluso de la República Popular China, tiene programada su llegada a las carteleras, en el marco del quincuagésimo aniversario del estreno de *Dr. No*, un clásico de la franquicia. En cuanto a la historia, esta gira alrededor de la relación entre Bond y M, que se ve amenazada por hechos de su pasado que salen a la luz para ponerle en jaque.

BAZAR DEL ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO

LA MECA FRIKI EN MÉXICO

Por Judith D.

Si la ciudad de Tokio tiene a **Akihabara** como su centro del entretenimiento otaku/akiba-kei, en México podemos presumir de tener nuestro propio santuario del entretenimiento friki, conjugando el gusto por el anime, los videojuegos, figuras coleccionables, cartas de combate, música J-pop/ K-pop, cosplay y moda alternativa, todo bajo un mismo techo, ese lugar es el *Bazar del Entretenimiento y el Videojuego*, más conocido en el medio simplemente como la *Frikiplaza*.



EVOLUCIÓN

Al igual que muchas plazas que bordean el primer cuadro de la ciudad, más específicamente en la periferia de la avenida *eje central Lázaro Cárdenas*, la Frikiplaza nació por la necesidad de evitar el comercio informal que pululaba el área hace algunos años. Al principio en sus múltiples locales se ofrecían productos tales como: hardware de computadoras, telefonía celular y videojuegos, pero entre todos estos locales una serie de productos en particular comenzó a resaltar de entre todos y ese era el anime.

Poco a poco los productos relacionados con la "cultura otaku" fueron inundando la segunda planta de la plaza, impulsando la inauguración de un área destinada como **Zona de juegos**, especialmente pensada para aquellos adeptos al entonces nuevo concepto de las cartas de combate y estrategia como: *Yugioh, Magic y Pokémon*, convirtiéndose rápidamente en el principal punto de reunión para los fans de este tipo de entretenimiento en el DF. pero incluso esta nueva área pronto quedaría pequeña ante la gran afluencia de visitantes, abarrotando los nuevos locales dedicados a las figuras de colección y demás productos relacionados con el manga y el anime, no dejando mas remedio que la inauguración de un tercero e incluso un cuarto piso destinado al entretenimiento friki, así como un área de comida donde los visitantes pudiesen disfrutar de los mas variados platillos de la cocina asiática y snacks; de esta forma poco a poco el sitio fue ganándose el mote de Frikiplaza, nombre con el que los jóvenes conocen de manera coloquial a dicho lugar.

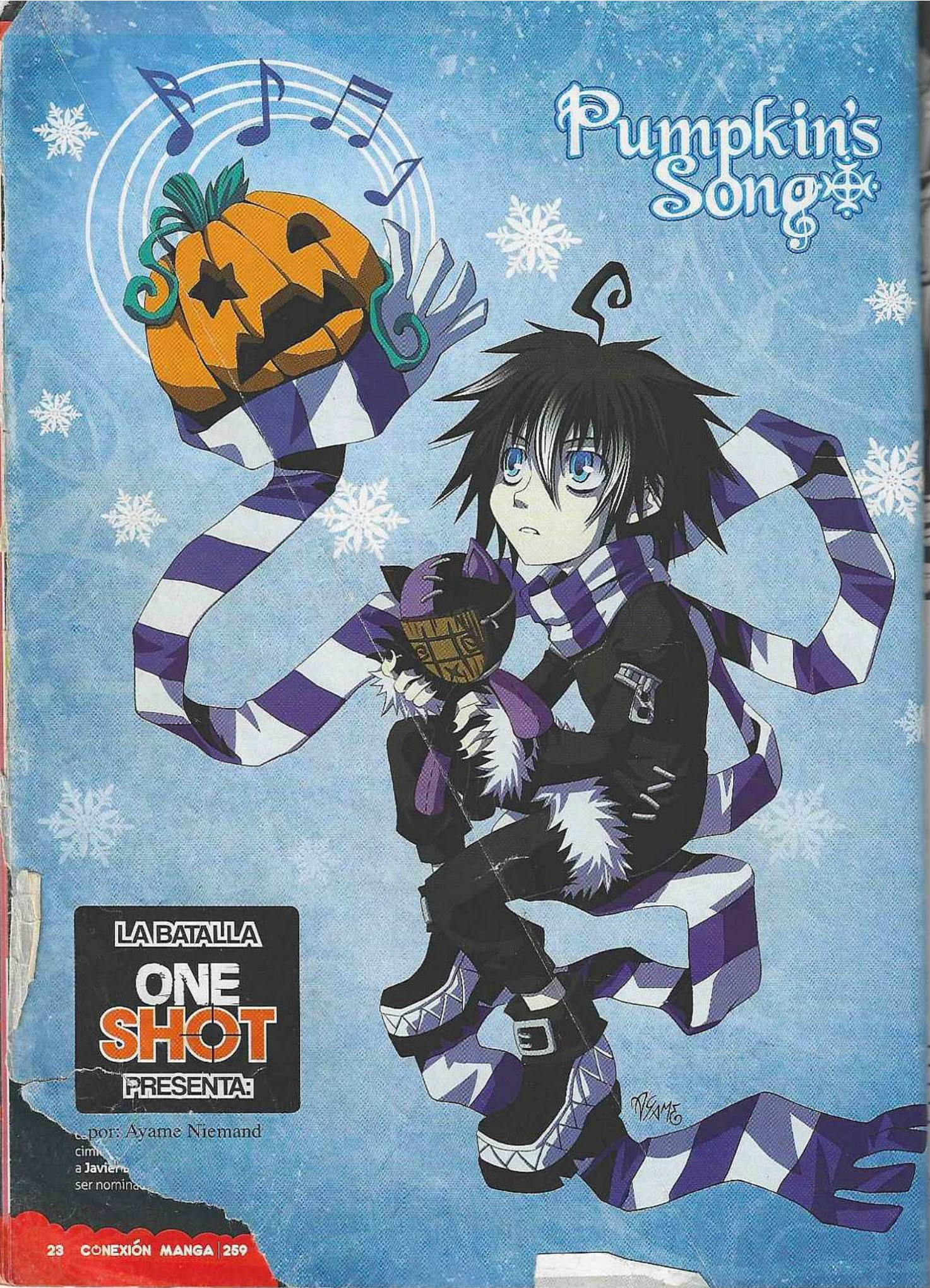
Hoy en día el Bazar del Entretenimiento y el Videojuego es el centro de reunión preferido de la mayoría de los *otakus, akibas y gamers* de la ciudad de México, mismo que sirve como marco para diversos eventos todos los fines de semana, incluidos aquellos realizados por tu revista *Conexión Manga*.

Esta singular plaza fue catalogada este año por el **Club Internacional Sekai no Oto**, como EL LUGAR MÁS FRIKI DE LATINOAMÉRICA; por lo que si deseas pasar un buen rato rodeado de personas que comparten tus mismos gustos y adquirir los productos que tanto deseas, la frikiplaza, o mas correctamente dicho **Bazar del Entretenimiento y el Videojuego**, es tu lugar.

BAZAR DEL ENTRETENIMIENTO Y EL VIDEOJUEGO

Eje Central Lázaro Cárdenas #9 (frente a la Torre Latinoamericana) Col. Centro, Distrito Federal.
Lunes a Sábado 10 a 20 hrs. y Domingos 10:30 a 19 hrs.

Pumpkin's Song



LA BATALLA ONE SHOT PRESENTA:

...por: Ayame Niemand
cimi...
a **Javier**...
ser nomina...

FWOOOOOSH
NIEVE, NIEVE
AQUÍ VIENE EL FANTASMA DEL INVIERNO...
EL DE LOS OJOS CONGELADOS, CRUZANDO LA LUNA VA...
CANTA, CANTA LA LLAMA DE 14 REZOS NO TE SALVARÁN...
CORRE, CORRE
F.R.ZEON MUY CERCA ESTÁ...

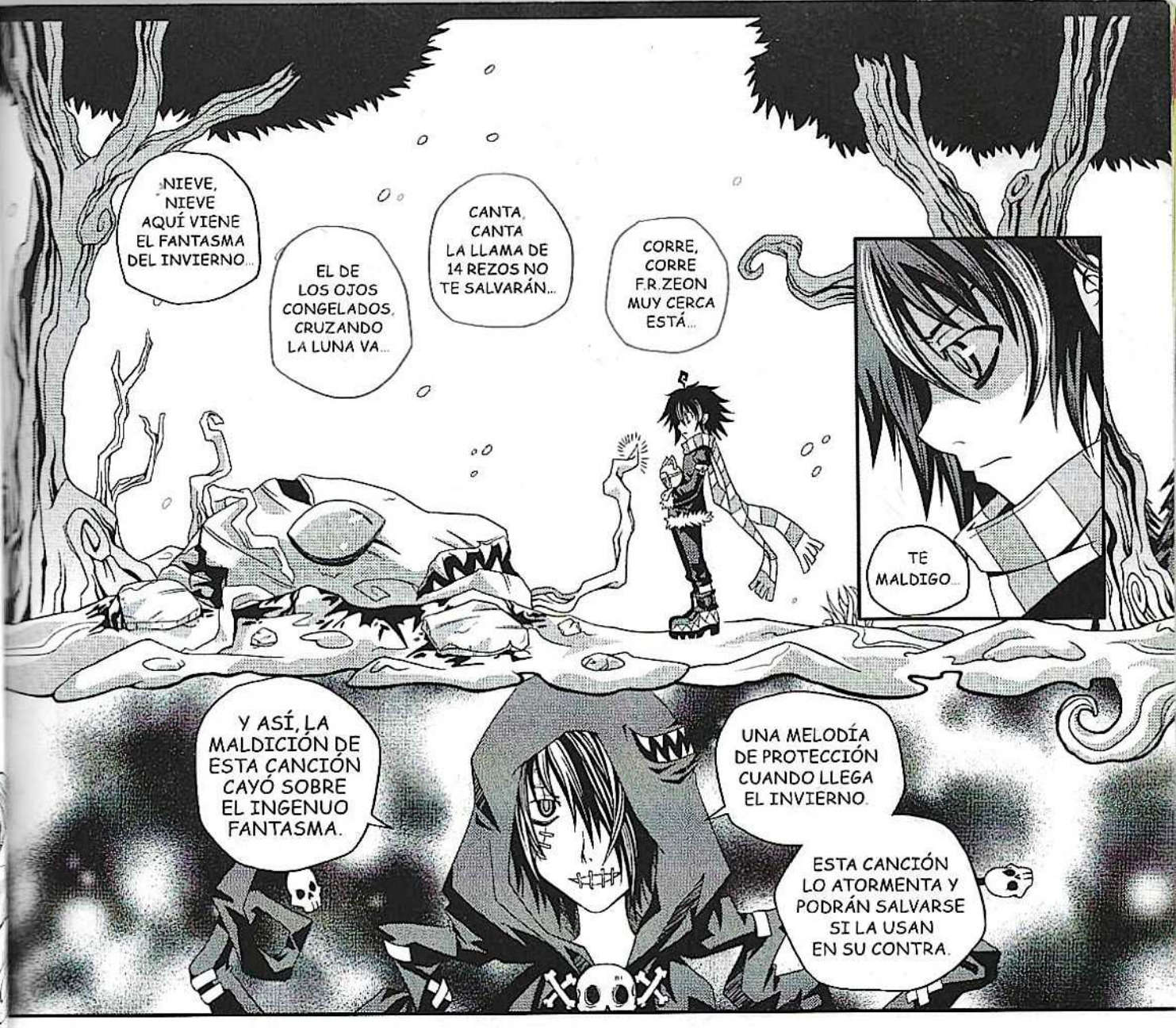
¡MIREN! ¡ES FINN MORTE!
¿UH?
¡WOOO! ¡ES ÉL!
¡HA VUELTO ESTE AÑO TAMBIÉN!
DASH
DASH
DASH
¿NOS CONTARÁS SOBRE TUS VIAJES?
¡SÍIII, CUENTA!
ESA CANCIÓN DE HACE UN MOMENTO, ¿CONOCEN SU HISTORIA?
NOP
NI IDEA
¿QUIEREN ESCUCHAR EL RELATO DE LA CANCIÓN EN VEZ DE UNA HISTORIA DE MI VIAJE?
¡CUENTA!
¡ADELANTE!
ESTA TRISTE CANCIÓN CUENTA DE UN NIÑO VAGABUNDO.
DE BRILLANTES OJOS AZULES Y CABELLO OSCURO COMO SU ALMA.

F.R. ZEON, EL CRUEL NIÑO MALDITO QUE CAZABA SIN PIEDAD.
HACE 100 AÑOS, PASÓ POR ESTA ALDEA CAUSANDO TERROR Y DESTRUCCIÓN.
¡WAAAH!
SPLAT
¡AAHH!
¡AAGHH!
SPLAT
¡NOOO!
ME ABURREN
...
ESCUCHÉ QUE UNA DE USTEDES TIENE UN PODER ESPECIAL, ¡SAL Y JUEGA CONMIGO!
BBR
BBBR
¿O ACASO TE OCULTAS?
ESTEEE...
UUH...
AAM...

SE MURIÓ.
VIVE EN UNA CUEVA.
ESTÁ DE VACACIONES...
CREO
QUIÉN SABE...
¡TRAIDORES!
SPLAT
VENGARÉ A MIS HERMANOS CAÍDOS...
DASH
ESTÁ BIEN... USARÉ MI PODER PARA ACABAR CONTIGO.
¿EH?

BAM
¡WAAAAH!
¡GRAAAAW!
ZAAA
¡HMM!
THUMP
¡TE COMERÉ!
¡¡TE TENGO!!
¡HAA!
RAS

¡HAHAHA! AL FIN NOS LIBRAMOS DE ESTE DEMONIO.
JEE... TE EQUIVOCAS
ÉSTA NO ES LA FORMA DE ELIMINAR A UN FANTASMA.
ZHAAA
F.R.ZEON PARTIÓ DE ESTE MUNDO TIEMPO ATRÁS...
UN LAGO CONGELADO FUE SU TUMBA...
DE OJOS AZULES Y ALMA NEGRA...
EN UN CRUEL FANTASMA SE CONVIRTIÓ
¡¿QUÉ RAYOS ERES?!
TE MALDIGO...

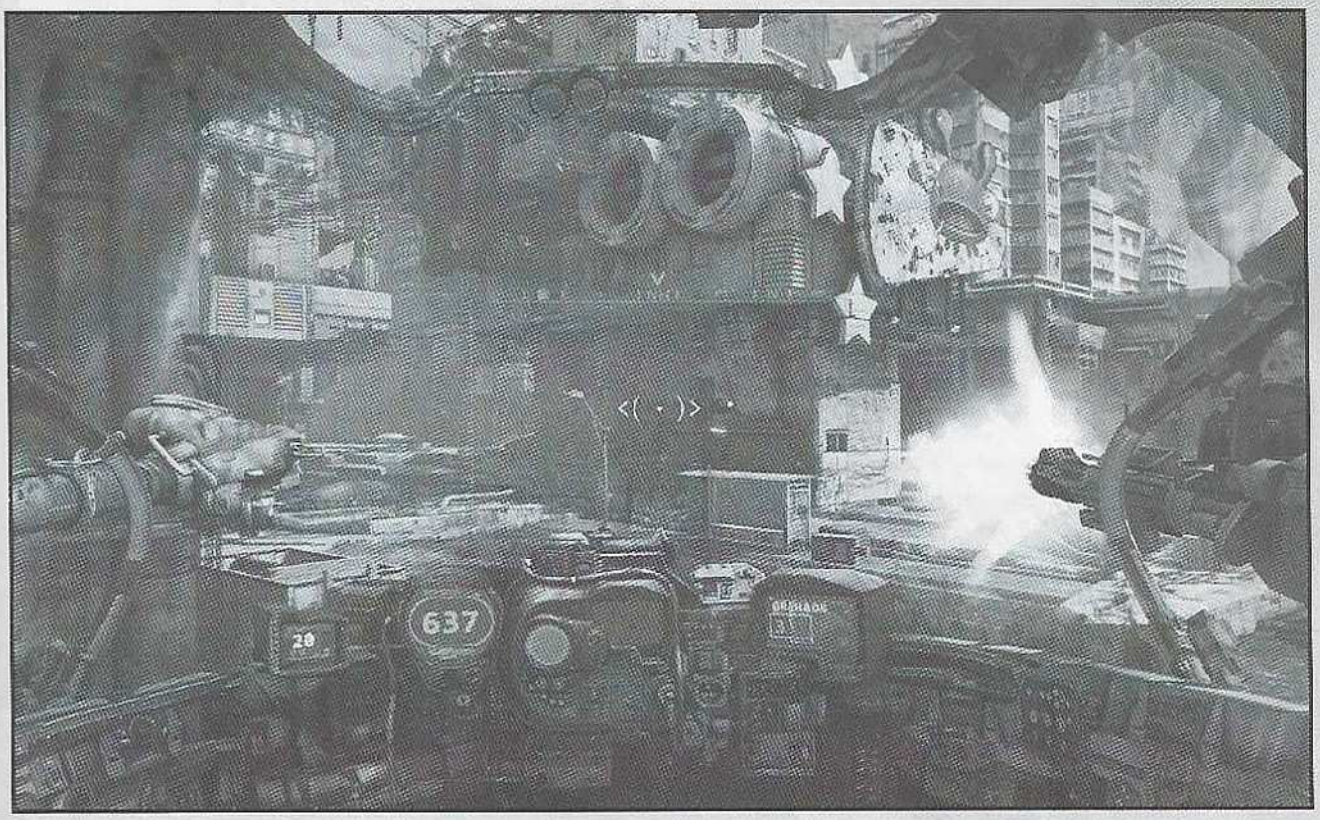

NIEVE, NIEVE AQUÍ VIENE EL FANTASMA DEL INVIERNO...
EL DE LOS OJOS CONGELADOS, CRUZANDO LA LUNA VA...
CANTA, CANTA LA LLAMA DE 14 REZOS NO TE SALVARÁN...
CORRE, CORRE F.R.ZEON MUY CERCA ESTÁ...
TE MALDIGO...
Y ASÍ, LA MALDICIÓN DE ESTA CANCIÓN CAYÓ SOBRE EL INGENUO FANTASMA.
UNA MELODÍA DE PROTECCIÓN CUANDO LLEGA EL INVIERNO.
ESTA CANCIÓN LO ATORMENTA Y PODRÁN SALVARSE SI LA USAN EN SU CONTRA.

¡WOW! NO SABÍA DEL PODER DE ÉSTA CANCIÓN.
OYE FINN, ¿ESE FANTASMA AÚN VAGA POR EL MUNDO?

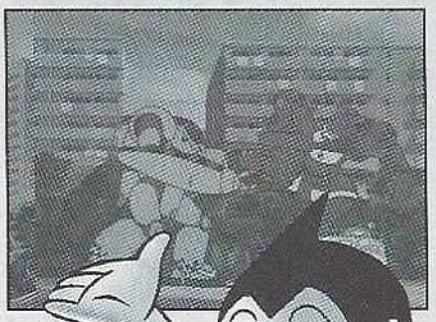
ASÍ ES, LO HE VISTO CADA AÑO
¡¿EEEHH?!

ESPERO NUNCA VERLO...
QUÉ MIEDO...

NIEVE, NIEVE AQUÍ VIENE EL FANTASMA DEL INVIERNO...
EL DE LOS OJOS CONGELADOS, CRUZANDO LA LUNA VA...
CANTA, CANTA LA LLAMA DE 14 REZOS NO TE SALVARÁN...
ESTÚPIDO FINN MORTE
TCH
SABES MUY BIEN QUE ODIO ESA CANCIÓN.
FIN

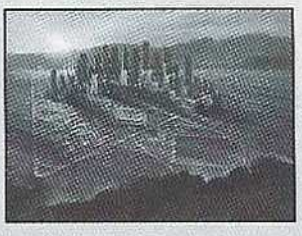


MUNDOS FUTUROS



Por Lobo

Ciudades súper pobladas y contaminadas, asechadas constantemente por desastres naturales como temblores, tsunamis y cambios climáticos. Urbes en donde la tecnología absorbe lentamente lo poco que queda de humanidad en las personas y en donde, al parecer, las computadoras se han convertido en el nuevo "dios" de la sociedad.

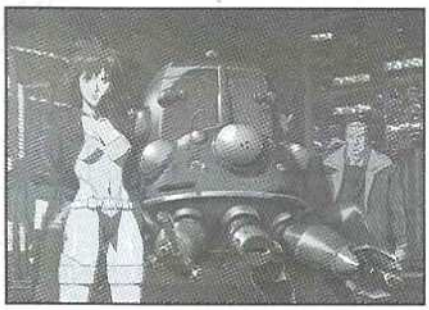


Esto, que parece una obra de ciencia ficción, es hasta cierto punto, la realidad de países como Japón, China y Korea del Sur, en donde siempre están a la vanguardia en cuanto a tecnología y que, aun así, tratan de no olvidar sus tradiciones y cultura.

El anime y el manga no son ajenos a estos cambios sociales, culturales, climáticos y tecnológicos y de hecho, muchas veces sus tramas han intentado anticipar cómo la tecnología y la naturaleza afectarán el futuro de la humanidad, atinando algunas veces, en su afán premonitorio, aunque la verdad, en la mayoría de las ocasiones, los mangakas se dejan llevar más por la fantasía que por la lógica al crear historias de "mundos futuros".

¿Y DÓNDE ESTÁN LOS AUTOS VOLADORES?

Como siempre, el buen **Osamu Tezuka**, sería uno de los primeros mangakas en crear historias de corte futurista, como la clásica *Metrópolis*, como obvio homenaje al film homónimo del mismo nombre realizado en 1927 por **Fritz Lang.**



Aunque en realidad sería en su mayor creación, *Astroboy*, en donde Tezuka se daría gusto de lo lindo al crear un futuro en donde la tecnología sería el "pan de cada día", con robots súper desarrollados, autos voladores y ciudades submarinas y en donde el niño-robot Atom se convertiría en el "Mesías-robótico" que salvaría a los robots, ahora convertidos en los nuevos "esclavos" de la humanidad.

Siendo el manga de *Astro Boy* creado en 1951, era obvio que Tezuka visionara un futuro bastante delirante. Por supuesto, la fantasía, más que la tecnología, era la que movía tanto máquinas como robots en el mundo de *Astro Boy*, y es que a la hora de ver hacia el futuro los creativos del anime y el manga tienen una visión más ideológica que realista, en donde piensan que dentro de 20 o 50 años el mundo será un prodigio tecnológico.

Otros autores tratan de ser más realista, valiéndose de teorías "seudo científicas" al crear sus tramas, aunque sus historias "futuristas" pronto envejecen cuando irónicamente el futuro las alcanza. Tal es el caso de *Macross*, creado en 1982 y en donde se narraba cómo la fortaleza espacial *Macross* se estrellaría contra la Tierra en 1999, cambiando completamente el destino de la humanidad en el siguiente siglo. Si bien *Macross* fue un anime en verdad innovador que se esmeraba en presentar "tecnología creíble", la visión del siglo XXI de este anime no deja verse "ochentera" hoy en día.

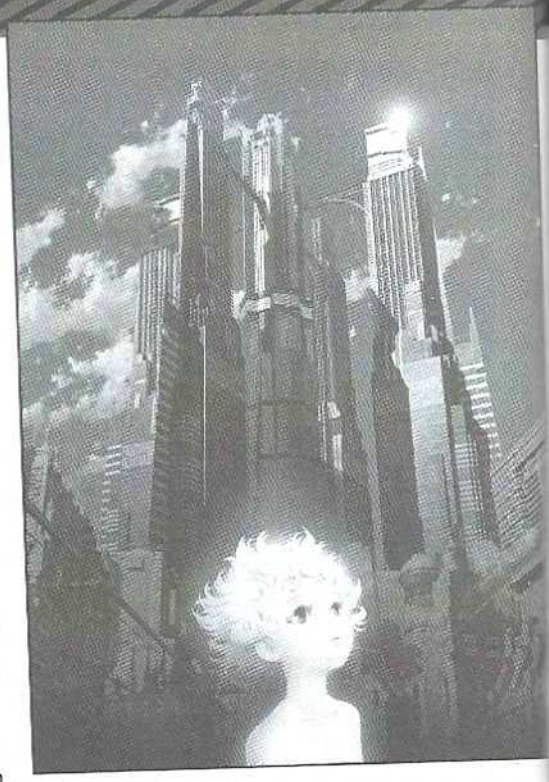
Patlabor es otro manga y anime cuya corta visión futurista pronto fue rebasada por la realidad, pues en esta historia, creada en 1987, se nos presentaba cómo sería el Tokio del año 1997, un Tokio repleto de robots laborales o Patlabor, pilotados por personas a manera de maquinaria de trabajo, que reemplazarían a las grúas y otras máquinas de construcción y en donde la creación de una policía especial de "labors" sería necesaria para controlar a los criminales que usaban a los robots para sus fechorías. Por supuesto en 1997 no hubo tal creación de "labors", pero el desarrollo del Internet, la mejora de las computadoras y celulares y otros avances tecnológicos hicieron ver bastante "truculento" el mundo futurista de Patlabor.

NEO GÉNESIS EVANGELION DE 1995, ES OTRA REFERENCIA AL "FUTURO APOCALÍPTICO" Y EN ELLA SE NARRA CÓMO 15 AÑOS DESPUÉS DEL SEGUNDO IMPACTO, OCURRIDO SEGÚN LA TRAMA EL 13 DE SEPTIEMBRE DEL AÑO 2000

¡APOCALIPSIS AHORA!

La otra cara de la moneda es, por supuesto, ese mundo futuro arrasado por las guerras o por cataclismos naturales o por el berrinche de un niño con poderes mentales y que, sin embargo, como el ave Fénix resurgirá de sus cenizas, muchas veces con un increíble avance tecnológico, como ocurriría en el ya mencionado *Macross*.

El primer ejemplo que viene a la memoria es *Akira*, obra máxima de **Katsuhiro Otomo,** creada en 1982 y en donde se narraba como el "despertar" de los poderes psíquicos del pequeño Akira, -el 6 de diciembre de 1992 a las 2:17



de la tarde-, devastaría completamente Tokio, provocando de paso la Tercera Guerra Mundial.

38 años después, en el año 2030 la ciudad de Neo Tokio es la cede de las nuevas Olimpiadas, a la vez que enfrenta una revolución social y luchas de pandillas urbanas, como la liderada por Kaneda y cuyo amigo, Tetsuo, podría provocar, con sus poderes psíquicos, una destrucción aun mayor que la creada por Akira en el pasado.

Obviamente, Neo Génesis Evangelion de 1995, es otra referencia al "Futu-

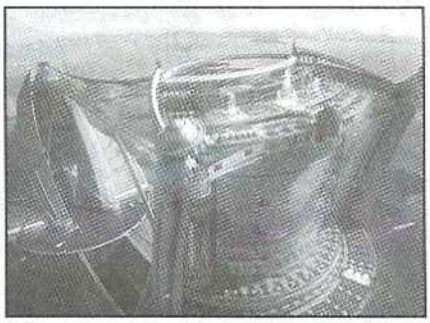
ro Apocalíptico" y en ella se narra como 15 años después del Segundo Impacto, (ocurrido según la trama el 13 de septiembre del año 2000), un grupo de adolescentes deberá controlar a unos robots gigantes, conocidos como Unidades Eva, para luchar nada menos que contra los Ángeles *enviados por Dios para acabar con la humanidad*.

En esta serie sí se ven avances tecnológicos realistas, siendo la mayor exageración, excluyendo a los Evas, la creación de Tokio 3, pues la original ciudad de Tokio quedó hundida después del Primer Impacto.

Al parecer, la destrucción de Tokio sí que obsesiona a los japoneses, pues algo similar ocurre en el anime *Aika*, en donde en el año 2010, un cataclismo hunde la ciudad costera de Tokio y en donde 20 años después, en el año 2030, la tecnología permite incluso el uso de armaduras especiales pegadas al cuerpo, mero pretexto para mostrar chicas sexys en ropa interior, pues sin duda el fan service será algo que sí existirá en el futuro.

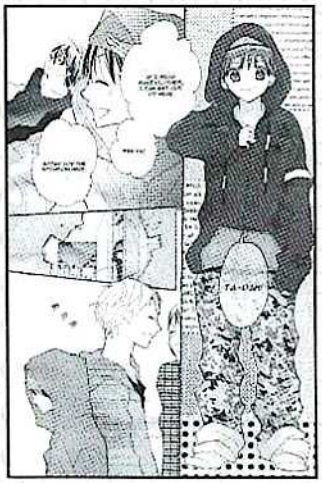
Pero, si existe un anime en donde Tokio queda devastado de forma realista y que puede ostentar el título de "premonitorio" este es sin duda *Tokio Magnitud 8.0. (2009)* Serie en donde la adolescente Mirai ve cumplido su deseo de "ver al mundo romperse", pues según *la trama, el 21 de julio del 2012, a las 3:46* de la tarde, se registraría un temblor de 8.0 en la escala de Richter con epicentro en la bahía norte de Tokio y que dejará a la ciudad devastada

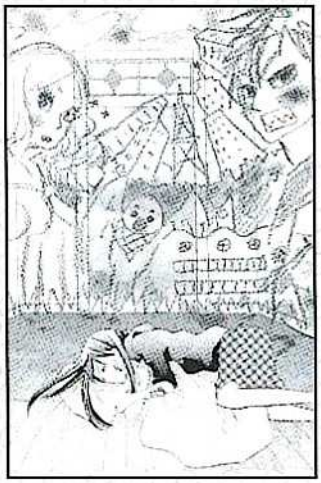
Unos años después, en el 2011, la vida real, todos nos enteraríamos del terremoto que sacudió la tierra, los cuerpos y las almas del pueblo nipón. Por morbo, muchos medios de comunicación en el mundo dieron a conocer este anime, dándole el título de "profético", siendo que Tokio Magnitud 8.0 en realidad fue creado en base a serios estudios científicos que pronosticaban –que no es lo mismo que "profetizar"- que se produciría un temblor de 8.0 grados en los próximos años en Japón.



En fin el espacio se ha acabado, pero dado que el tema de los mundos futuros en el manga y el anime es muy amplio continuaremos con el en la siguiente entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!





CRAYON DAYS

EL AMOR SE PINTA DE COLORES

Por Gaby Maya

Imagina el escenario romántico ideal, estás ante ese chico del salón que te ha traído de un ala todo el semestre; finalmente te armas de valor para confesarte y... ¡Él te sale con que ni siquiera sabe tu nombre!

CRAYON DAYS, NOS MUESTRA DE MANERA ALEGRE Y LIGERA CÓMO PUEDE UNA PERSONA QUE APARENTA CARECER DEL TALENTO LUCHAR POR CONSEGUIR UNA META, Y CÓMO OTRAS QUIENES A PESAR DE TENER ESE TALENTO, NO SABEN APROVECHARLO.

Si eso no es hacer un mega oso, no sé que lo sea, pero es justo cómo inician las desventuras de Ichinose Shima quien desafortunadamente nunca ha destacado en nada. Tiene buenas calificaciones y se lleva bien con sus amigas, pero se ve como cualquier chica más, sin ningún talento extraordinario, de hecho, ella misma piensa que es una mediocre. Sin embargo, ese golpe a su corazón por parte de Tanaka-kun hacen germinar en Shima la determinación de hacerse notar y dejar una marca que confirme su existencia en este mundo.

Para ello decide que como le gusta dibujar nada es más fácil que enrolarse en una prestigiosa escuela de artes en Tokio. Pero hasta sus amigas dudan que Shima pueda

Es rescatada por Saji quien de paso aprovecha para ofrecerle a Shima que sea su modelo, pero la chica lo malinterpreta y decide que Saji es un pervertido, y sale huyendo no sin antes tomarle una foto tal como le pidió Sarasa.

lograr su deseo de ser una artista, pues su mejor calificación en la escuela era apenas para pasar de panzazo. Shima dice que el arte es genial y será fácil. Pero aquí se lleva una segunda decepción, pues el convertirse en un artista lo es todo, menos fácil.

Llegando a su nueva escuela y buscando la oficina de informes, abre por error un salón donde un joven está pintando un lienzo con absoluta concentración, él es Saji Akatsuki; pero al reparar que Shima lo ha visto, él rompe el lienzo de un guadañazo con su espátula de pintura, alegando que la obra no estaba lista par ser vista por nadie. ¡Shima se da cuenta que los artistas son verdaderamente temperamentales!

Poco después es objeto de su primera novatada, sus compañeras de dormitorio Kisaragi Sena y Ando Sarasa, quienes bien parecen hacer un homenaje a Haruka y Michiru de *Sailor Moon*, por su forma de comportarse, obligan a Shima a ir al dormitorio de los chicos y tomarle una foto al más guapo para que Sarasa lo use de modelo para una escultura.

Shima sin darse cuenta entra por la puerta que da a los baños de los varones, y se lleva un gran shock al encontrarse rodeada de medio cuerpo estudiantil varonil en *paños menores y algunos hasta sin paños.*

Crayon Days, nos muestra de manera alegre y ligera cómo puede una persona que aparenta carecer del talento luchar por conseguir una meta, y cómo otras quienes a pesar de tener ese talento, no saben aprovecharlo.

Shima es un poco decepcionante al principio, pero se va ganando poco a poco al lector. Ella es una chica de carácter fuerte con pasión por el arte, que sólo quiere ser especial, algo que no le será fácil conseguir, pero es justo así como ocurre en el mundo real, todo lo que vale la pena requiere de mucho esfuerzo y trabajo duro.

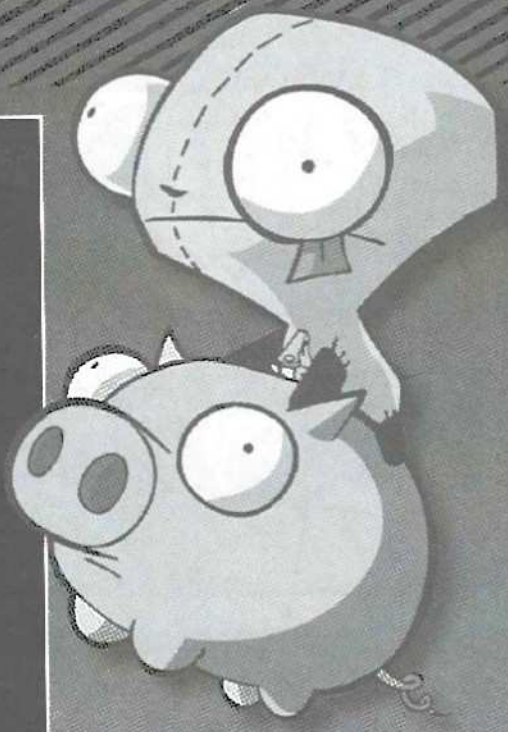
Daikirai na Aitsu, traducido como *Crayon Days* es realizado por **Kozue Chiba**, una talentosa y prometedora mangaka, realizadora de otros mangas como *BLUE*, *24 Colors - Hatsukoi no Palette* y varios más. En *Crayon Days* presenta páginas de gran belleza, como cuando vemos a Suji pintando, y algunos conceptos interesantes, como la representación caleidoscópica que el artista hace de sí mismo en el mundo.

¿Deseando un manga shoujo fresco? Ven a conocer *Crayon Days*

© Chiba Kozue /Sho-Comics /Shogakukan

FICHA TÉCNICA

Género: Shoujo 12+
Argumento: Kozue Chiba
Arte: Kozue Chiba
Editorial: Shogakukan
Copyright 2012 © Chiba Kozue /Sho-Comics /Shogakukan
Clasificación: Comedia, Slice of Life, Romance
Calificación: 8
Volúmenes: 2 y continúa



JHONEN VÁZQUEZ

UNA LOCURA PRODIGIOSA

Por Gaby Maya

Siniestro, psicótico, antisocial, e irreverente son adjetivos otorgados a este peculiar científico loco de la escena del cómic Americano de autor, y todos están lejos de describir en su totalidad al excéntrico **Jhonen Vázquez**.

Como creador de varios cómics Dark y de tendencia Goth, como *Jhonny The Homicidal Maniac* y *Squee*, uno podría esperar que Vázquez sea el clásico gótico melancólico, oscuro y enojado con la vida. En cambio, Vázquez es histéricamente divertido, le encanta contar historias, pero debe luchar hasta el borde de la locura para convencer a los lectores de que un poco de bizarra demencia en la vida, realmente vale la pena.

Como artista, Vázquez no tenía miedo de "ir más allá" con temas que no se muestran normalmente, o se habla en los cómics, como hablar del suicidio y los demonios internos que pululan en el psique humano, quienes susurran sus ideas a Vázquez y este las transforma con el toque de creatividad desenfrenada en historias llenas de un ácido humor negro.

Su estilo, que favorece el uso del blanco y negro en alto contraste con formas angulosas y geométricas, levantó muchas cejas y uno que otro dedo desaprobatorio, especialmente cuando la mayoría de los cómics a finales de los 90 eran principalmente de súper héroes del estilo Marvel y similares.

LAS OBRAS DE JHONEN VÁZQUEZ BAJO SUS DIVERSAS Y AMORFAS FORMAS SE CONVIRTIERON EN LA VOZ PARA MUCHOS ADOLESCENTES Y ADULTOS QUE BUSCABAN ALGO DIFERENTE

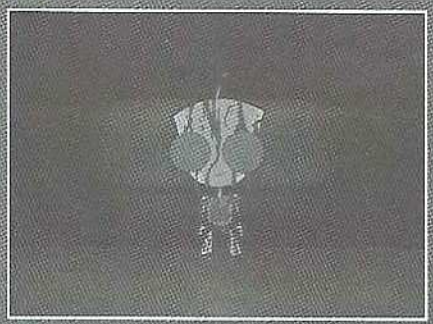
Maniáticos asesinos e Invasores Alienígenas

Jhonny The Homicidal Maniac (abreviado *JTHM*) es el primer cómic de Vázquez. Una comedia de humor negro y horror, que cuenta la historia de un asesino en serie ficticio llamado Jhonny "Nny" C.; un tipo trastornado que asesina de manera muy elaborada a cualquiera que lo irrita. Jhonny drena la sangre de sus víctimas para pintar sobre una pared en su casa y así evitar que un monstruo se escape. Las historias exploran las fuerzas psicológicas y sobrenaturales que, posiblemente, lo obligan a cometer los asesinatos.

Jhonny a menudo carece de una conciencia, y reconoce que él está loco. Esta

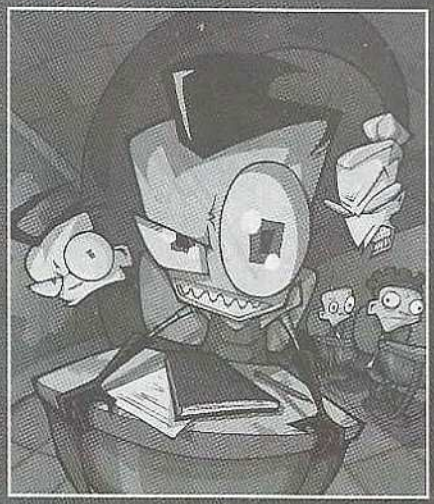
locura se manifiesta en tres entidades: Nailbunny, que es lo más parecido a una conciencia que Nny posee, y el Sr. Psychodoughboy y Eff, dos soldados de infantería de espuma de polietireno que discuten sobre si Nny debería quitarse la vida o, simplemente, seguir matando a los demás.

Publicado originalmente en la revista gótica *Carpe Noctem*, *JTHM* pasó a la editorial Slave Labor Graphics, cuyas publicaciones están orientadas a la temática Goth y Dark. Al concluir *JTHM* en 1997, Vázquez comenzó una miniserie sobre un personaje de *JTHM*, su diminuto vecino Todd Casil, en *Squee!*; seguido en 1999 por su segunda mini serie, *I Feel Sick*, la cual también incluye un personaje de *JTHM*, esta vez a Devi D, con quien Jhonny tuvo una desastrosa cita.



Durante 2001, Vázquez creó la serie *Invader Zim* para el canal infantil Nickelodeon. Participó como escritor, diseño original de personajes, así como actor de voz para varios personajes.

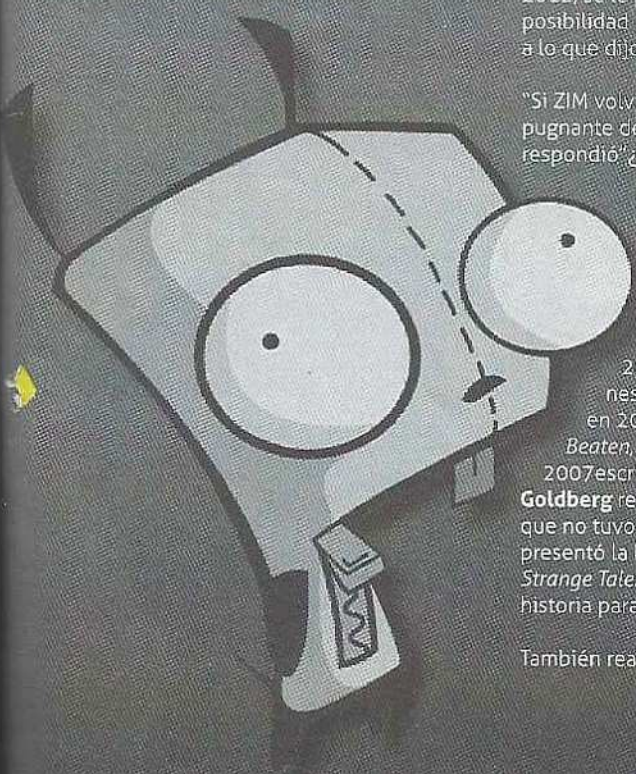
Invasor Zim, era una animación de ciencia ficción, una comedia en torno a la lucha por el dominio entre un joven llamado Dib y un extraterrestre llamado Zim. Con su esquema de color de verde limón, negro y morado y personajes inusuales, *Invasor Zim* no se parecía a nada en el aire; como bien apunta Vázquez, nunca fue planeada para niños, y su sarcástico humor negro permitió que su audiencia se ubicara entre adolescentes y adultos jovenes.



Desafortunadamente, *Invasor Zim* fue cancelada después de dos temporadas, a pesar de su corta vida en televisión *ZIM* se ha convertido en una serie de culto, logrando armar una convención, la *Invader Con* cada año. La primera fue en 2011 en Atlanta, y la segunda en 2012, Los Ángeles, reuniendo a más de mil fanáticos del inadaptado extraterrestre y creciendo cada año.

Durante la *Invader Con: Doom Con II*, este 2012, se le preguntó a Vázquez sobre la posibilidad que ZIM regrese a la televisión, a lo que dijo:

"Si ZIM volviera, sería un zombie repugnante de una cosa grotesca", respondió. "¿Estarían de acuerdo con eso?"



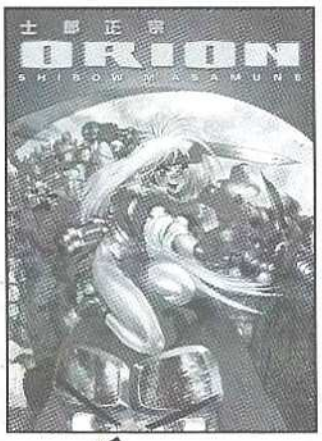
Una mente que nunca descansa

Vázquez no se detuvo con el éxito proporcionado por *JTHM* y *ZIM*, entre 2001 al 2005, publicó tres recopilaciones tituladas *Fillerbunny comics*; en 2002 escribió *Everything Can Be Beaten*, con arte de **Crab Scrambly**. En 2007escribió el cómic *Jellyfist* con **Jenny Goldberg** realizando las ilustraciones; aunque no tuvo buen recibimiento. En 2009 presentó la historia *MODOK* para *Marvel Strange Tales*, y al año siguiente aportó otra historia para Wolverine en *Strange Tales II*.

También realizó trabajo para videos musicales, en 2006 para la canción *Shut Me Up*, del grupo **Mindless Self Indulgence** y en 2010 para el álbum *Zero Day* del grupo **MC Frontalot** y dirigió el video para la canción *White* del grupo **The Left Rights**.

VÁZQUEZ ES HISTÉRICAMENTE DIVERTIDO, LE ENCANTA CONTAR HISTORIAS, PERO DEBE LUCHAR HASTA EL BORDE DE LA LOCURA PARA CONVENCER A LOS LECTORES DE QUE UN POCO DE BIZARRA DEMENCIA EN LA VIDA, REALMENTE VALE LA PENA.

Las obras de Jhonen Vázquez bajo sus diversas y amorfas formas se convirtieron en la voz para muchos adolescentes y adultos que buscaban algo diferente con lo que pudieran identificarse, aunque fuera de un modo exagerado; sus personajes representaban ese psique rebelde, mientras que al mismo tiempo, lanzaban pequeñas reflexiones sobre la vida, la sociedad y las relaciones personales al presentar en papel esas dudas y temores que los demonios internos susurran obligando al lector a pensar, pero como Vázquez dice: -¡Las películas, libros, televisión, música - son sólo entretenimiento, no guías para condenarte a ti mismo!



ORIÓN

Por Mónica Uribe

Masamune Shirow no es un autor fácil de leer, este enigmático mangaka, habitante de Kobe ha preferido mantener su vida y su identidad real en secreto y se rumora que es un profesor universitario; no lo dudo, este autor tiene la característica de que le entra con ganas a los temas de ciencias pero también esotéricos.

Masamune es especialista en heroínas fuertes, con un carácter de los mil diablos y la capacidad de salirse con la suya en lo que sea que estas se propongan, también suelen ser un poco propensas al berrinche y a tener expresiones muy infantiles; estaríamos en lo correcto si dijéramos que son niñas malcriadas.

Seska, nuestra protagonista de este manga llena por completo esta definición; es la primogénita del místico clan Fuze, formado por sacerdotes y hechiceros budistas. La misma Seska es una poderosa hechicera que trabaja en una compañía de transportes como navegante (las hechiceras superpoderosas también tienen que comer ¿no?) su función es importantísima, además de transformar las energías psíquicas de cientos de cerebros con su magia, lleva a cabo los hechizos pertinentes para generar la gran cantidad de energía que necesita una nave para viajar en el espacio.

En efecto, el mundo en el que se desarrolla esta historia, el imperio Yamato, es un mundo en el que la magia y la tecnología existen y coexisten, de hecho las grandes maquinarias son una soberbia mezcla de tecnología y magia.

Seska regresa de un vuelo y se encuentra con que su clan está siendo perseguido por las fuerzas del emperador y tienen el status de traidores; desde luego ella, como primogénita tiene que escapar de las fuerzas del orden que ya la están esperando para arrestarla; haciendo uso de su ingenio logra llegar a la sede de su clan, en la que su padre y sus familiares están iniciando un hechizo. El padre de Seska, Maitre Fuze, le explica que el emperador ha creado el Naga Reactor, una gigantesca maquinaria que absorberá todo el karma negativo del universo; para lo cual la princesa Kushinata actuará como núcleo del reactor; el problema es que no se puede desaparecer el karma negativo así como así sin que se cause un gran desbalance en el universo al grado que esto hará que surja la gran naga de 9 cabezas que devorará el planeta o incluso el universo.

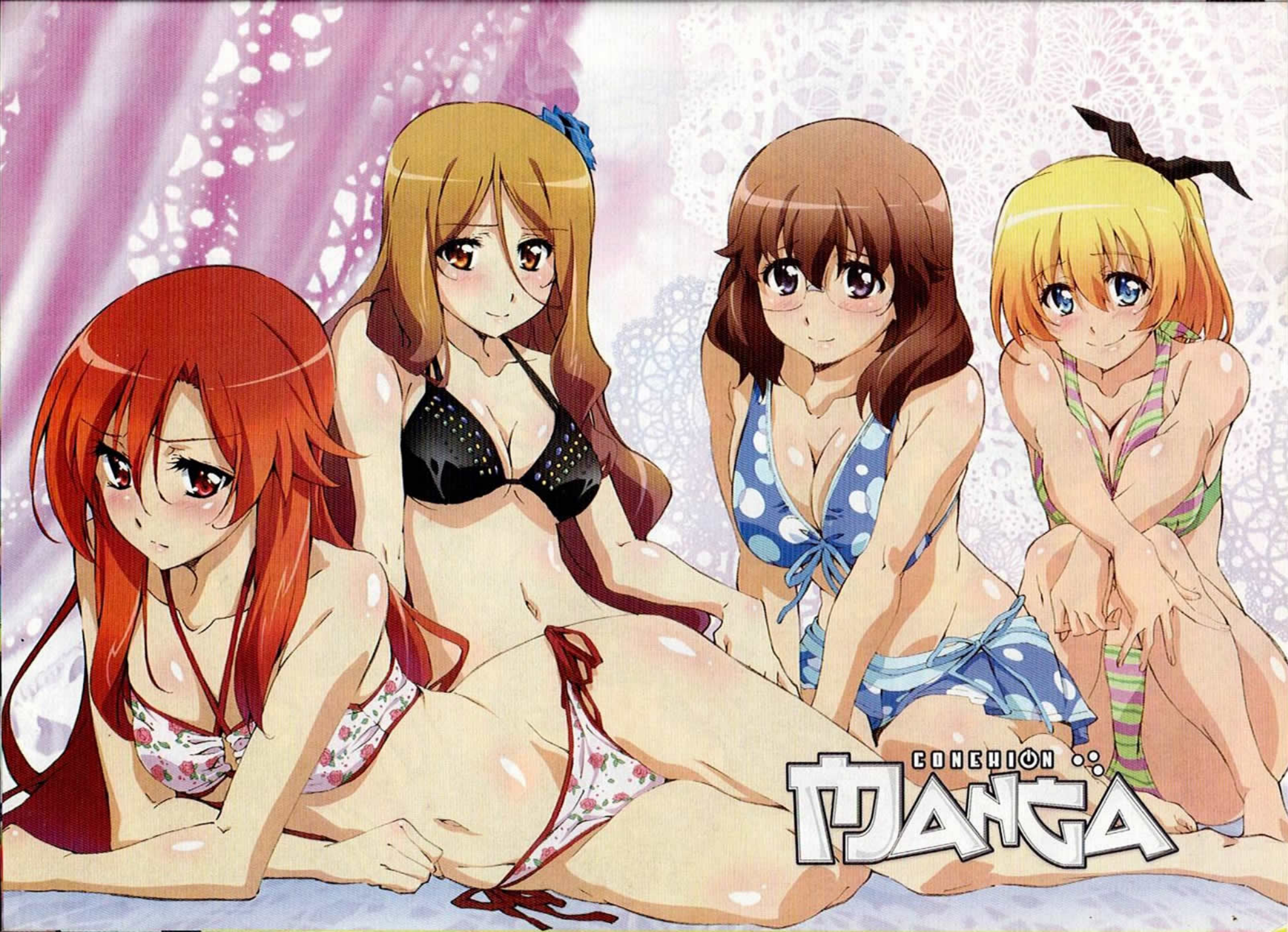
Para evitar eso, el padre de Seska trata de invocar al dios Susanoo, por medio de un hechizo que tiene que ocultar en el cuerpo de su hija ya que la base del clan está a punto de ser invadida; Seska huye por muy poco y le pasa de todo, la secuestran, queda poseída por el karma negativo e invoca a Susanoo que como buen dios del caos que se respete se dedica a dejar destrucción a su paso.

Desde luego la batalla final tiene lugar entre Seska y Susanoo en el interior del Naga reactor y contra la Naga; la situación se torna un poco desesperada para salvar al universo y a la misma Seska, lo que deja a la humanidad en manos de Susanoo, un dios homicida y de pésimo genio bueno podría ser peor.

TRAMA

Se trata de una de las primeras obras de Shirow, desde luego el trazo no es tan refinado y la gran cantidad de hechos científicos, esotéricos y filosóficos que suelta en ocasiones abruman. De todos modos, la lectura y las puntadas que se avienta el autor hacen una lectura bastante divertida.

Orión tiene varios niveles, el esotérico que es muy disfrutable con unas cuantas lecturas previas de textos budistas y el *I Ching* y la lectura normal, la de un lector que busca aventura y acción. Ambas de lo más interesantes.


CONEHION
MANGA

CONCHION
MANGA

HIGH SCORE TV

LA IRONÍA DE LA VIDA ESCOLAR

Por Eurídice Jiménez

Cualquiera que haya visto una mini serie animada, basada en un 4koma, (Chitose Get You! Por ejemplo) concordarán en que la mayoría de estos trabajos, te dejan con un sutil saborcito de satisfacción en la boca, a pesar de que no todos son animes de excelencia, sí logran el objetivo de sacarle al televidente, una sonrisa, de vez en cuando.

Eso mismo pensaba su servidora hasta que la vida me dio un garrotazo visual, al descubrir *High Score tv*, anime basado en una serie tipo *4koma*, dibujada por **Chinami Tsuyama**, misma que actualmente es publicada en la revista *Ribon* de editorial Shueisha.

Este anime, tiene como protagonista a la caprichosa y egocéntrica estudiante, Megumi Fujiwara, hija de una madre sádica (Kyouko) y un guapo pero sumiso padre (Rei); el Plot es simple, ironía y Ego, enmarcado con animación de muy bajo presupuesto; haciendo gala de cuanto cliché tenga a la mano para engalanar (por decirlo de alguna manera) cada uno de los capítulos de tres minutos de duración, tiempo que, (sin temor a equivocarme) se le hará eterno a todo aquel que no esté acostumbrado a su particular estilo de comedia.

MÍRENME, Y AGRADEZCAN POR ESO

Megumi es la típica chica popular, en sus propias palabras, "es tan enfermizamente bella que no le queda de otra que ir al hospital", su visión de popularidad raya en la megalomanía, al grado de que, si alguien no le presta atención, lo condena a ser cazado con un tridente y servirle de trofeo, o dejar medio muerto a todo fan que intenta acercársele, bajo la premisa de que "la felicidad de los hombres es morir por mí". Su novio, Matsumoto Masamune, un ikemen (chico guapo) en toda la extensión de la palabra, no se queda atrás, ya que el pobre tipo tiene que sufrir por llegar tarde a la escuela, ya que al verse tanto al espejo, queda deslumbrado por su guapura; entre los dos están de acuerdo que si la belleza fuera un pecado, ambos ya hubiesen recibido la pena capital, (redactora esforzándose por terminar su nota sin devolver el desayuno)

Por otro lado, sus compañeros de clase dan mucho de que hablar, por un parte esta Kiosuke, un casanova declarado, quien siempre termina siendo masacrado por su novia Emika, esta última es hermana de Masamune, y no soporta que su novio se le acerque a otra chica y menos en plan romántico, por lo que cualquiera pensaría que esta debiera dejarlo, pero como no existe nadie más que aguante sus mega golpizas apocalípticas, piensa que Kiosuke es su hombre ideal

SIN PIES NI CABEZA

El desarrollo de cada capítulo siempre esta centrado en el romance, visto desde un punto de vista muy bizarro. Por otro lado, el diseño de los personajes carece de todo aquello que tanto les alabamos a los nipones, y es calidad; el producto final, es una animación al más puro estilo flash, esto no significa que animar en flash sea malo, lo verdaderamente malo es lo pobre de los diseños, un competo tache para el director **Hajime Kirihara,** quien con su experiencia dirigiendo las series *Diji girl Pop!* Y *Pugyuru* (episodio 5), bien podría haber puesto un poco más de atención al aspecto visual.

IMPRESIONES FINALES

Hay que ser francos, High Score no ofrece absolutamente nada nuevo al medio, y aunque tiene sus buenos momentos, su comedia usa demasiados clichés, el concepto en si, es un gran cliché; sus personajes, a excepción de la protagonista, son extremadamente acartonados y fáciles de olvidar, e incluso ruegan por que lo hagas; en definitiva, si no tienes nada mejor que hacer en tu tiempo libre... entonces lee un buen libro, y en el remoto caso de que el gobierno queme todos los libros, entonces mira High Score, seguramente en ese momento, te encantará.

© Chinami Tsuyama / DLE Inc.

FAIRY TAIL
Houou No Miko

LA VERDAD DETRÁS DE LA VIDA ETERNA

Por Gaby Maya

Al principio se puede ver la escena de un ritual, con sacerdote frente a abismo rojo con una chica que baila alrededor de una hoguera. Hay personas que vienen a atacar a los sacerdotes, porque quieren al Fénix de Piedra, pero uno de los hombres más viejos toma a la chica y se la lleva, pero él es atravesado por una lanza en el pecho. La hermosa chica de largo pelo castaño, se asusta y sale corriendo, logrando escapar.

Un apacible día llegó al Gremio de Magos una solicitud para atrapar a un bandido llamado Geese, que estaba causando estragos en un pueblo vecino, hay una gran recompensa para quien lo capture. Natsu y el equipo aceptan de inmediato, y logran rápidamente acorralar a Geese. Casi saboreaban la recompensa cuando, debido a un error

de Lucy, dejaron escapar a Geese justo en frente de sus ojos. Deprimidos y sin recompensa, emprendieron el regreso a casa; en el camino se encuentran a una joven agotada, quien les dice llamarse Eclair y a su ave mascota Momon. La chica ha perdido parte de su memoria, pero lleva consigo la mitad de una joya llamada "Piedra del Fénix" y al menos recuerda que debe entregarla en "algún lugar".

Carla tiene una visión desagradable sobre una Eclair oscura y la joven asustada deja el lugar inmediatamente junto con Momon. Lucy, Natsu y Happy la siguen y hablan con ella. Eclair les dice que no le gusta la magia y que esta sólo trae desgracia. Decididos a ayudarla a recuperar su memoria y descubrir a donde debe llevar la joya, Erza, Gray, Wendy y Carla quieren unirse a esta nueva aventura.

En otro reino, llamado Veronica, existe un Príncipe de nombre Kriem (¿Cream?) quien posee la otra mitad de la Piedra del Fénix y necesita reunir ambas mitades en un ritual, para lo cual necesita encontrar a Eclair. Él es un adicto a la belleza, y para obtener su vanidoso deseo contrata a un gremio oscuro, Carbuncle, su líder Dyst junto con sus socios Chase, Cannon y Coordinator, desean usar el poder de la Piedra del Fénix para sí mismos.

Eclair, junto a Natsu, Lucy y los demás, tratan de buscar pistas sobre su pasado y encuentran una antigua casa, oculta entre las raíces de los árboles, que resulta ser el hogar donde el padre de Eclair vivió hace mucho tiempo. Ahí hay una imagen de Eclair de joven. A través de una bola de cristal, el espíritu de su padre le habla de la importancia de las dos mitades del Fénix de Piedra. Él le dice que ella es un gran sacerdotisa y después la bola de cristal cae al suelo, y pierde la conexión con esta importante revelación.

Una conmovedora escena ocurre cuando Eclair está bailando con su piedra del Fénix. Lucy llega a ella y Eclair le dice que ha perdido a su padre, Lucy la abraza y consuela, ella se siente muy unida a Eclair, porque ella también perdió a su padre, y le ofrece su sincera amistad. La joven le devuelve el abrazo, contenta de tener una verdadera amiga.

No bien han recibido esta noticia cuando el grupo es atacado por los hombres de Dyst y en medio de la pelea ellos se llevan a Eclair. Más tarde llegan Makarov junto con Gajeel y Pantherlily; Erza se disculpa por la tardanza, pero les explica que cuando las dos mitades del Fénix de Piedra se unen, pueden otorgar la vida eterna, pero también causarían el colapso del Mundo Mágico.

La siguiente escena se desarrolla en Veronica. El príncipe va a sacar a Eclair de la prisión para usar su mitad de la Piedra del Fénix, pero Eclair valientemente se defien-

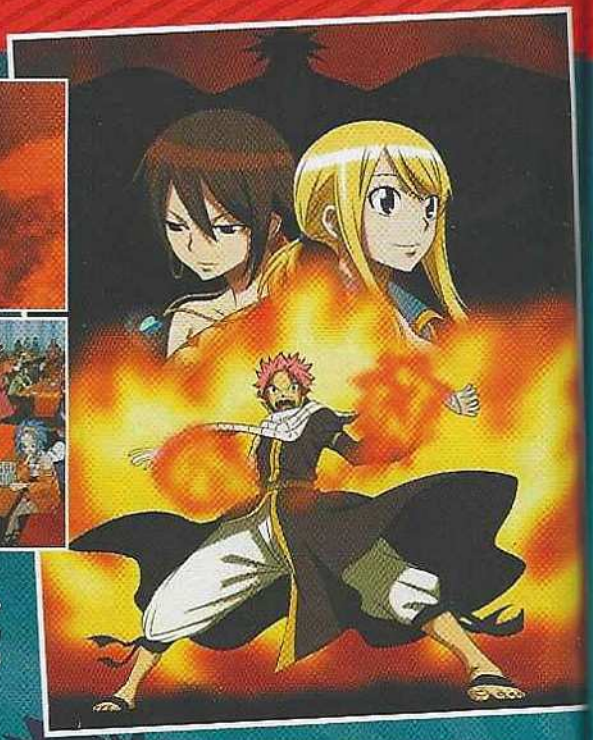
PRODUCIDO POR A-1 PICTURES Y STATELIGHT, ESTA VEZ FUE DIRIGIDO POR **MASAYA FUJIMORI**, QUIÉN ENTRE SUS CRÉDITOS ESTÁ SER EL DISEÑADOR DE PERSONAJES DE *NINTAMA RANTARO* Y EL DIRECTOR DE LA PELÍCULA *NINTAMA RANTARO NINJUTSU GAKUEN ZENIN SHUTSUDOO! NO DAN*.

de y le rompe la nariz de un cabezazo, pero es herida por una espada en el brazo. El príncipe furioso, cuelga a Eclair contra una estatua de un Fénix y le dice que ella será sacrificada junto con la piedra en un ritual para alcanzar la vida y la belleza eterna. En ese momento, aparecen Natsu y su equipo y atacan el palacio, dispuestos a salvar a Eclair.

Las peleas son muy buenas, vemos a Ezra, Natsu y Gray dominar los combates contra los villanos de Carbuncle. La batalla se pone intensa y nadie puede acercase a Eclair, quien ya es alcanzada por las llamas. Momon intenta ir a su rescate, pero no puede liberarla porque las cadenas son demasiado fuertes y las llamas consumen a Eclair.

De las cenizas surge un ave fénix que destruye todo con su fuerza y poder. Eclair ha sobrevivido al fuego, pero, resulta que Eclair tiene vida eterna y ha vivido más de 400 años. Ezra le dice a Natsu que la forma de salvar al mundo es que La Piedra Fénix debe ser destruída con un arco y flecha mágicos. Natsu logra la hazaña, pero al hacerlo Eclair pierde su vida eterna y cae en los brazos de Lucy. Lentamente, eclair va convirtiéndose en un espíritu y le pide a Lucy que la recuerde, después de haber dado las gracias Natsu, su alma flota al cielo.

Acongojada, las lágrimas de Lucy no se detienen, por lo que Natsu la abraza y le dice en voz baja: "Eclair sonrió porque estábamos todos juntos." La verdad de la vida eterna es que estés con tus amigos y seres queridos. Por esta razón, uno no debe estar solo.



LA MÚSICA DE **YASAHARU TAKANASHI**, YA TIENE DISPONIBLE EL OST, CON 29 EXCELENTES TEMAS, ENTRE EXCELENTE MÚSICA ÉPICA PARA LAS BATALLAS.

La música de **Yasaharu Takanashi**, ya tiene disponible el OST, con 29 excelentes temas, entre excelente música épica para las batallas. El tema de apertura es *200 Miles* interpretado por el cantante **Jang Keun-Suk** y el del final de la película es *Zutto Kitto*, interpretado por la bella voz de **Aya Hirano**.

El autor, **Hiro Mashima** estuvo involucrado de cerca con el desarrollo de la película, proporcionando arte original para los pósters de promoción, en especial dejó la imaginación de los fans volar un rato con la escena del abrazo entre Natsu y Lucy, a decir de muchos esos dos ya se han tardado demasiado en admitir lo que sienten, pero no olvidemos que esto es un shonen, y los romances toman segundo lugar a favor de las aventuras.

© A-1 Pictures / Statelight

Queda el misterio de que ocurrió con Carbuncle y el príncipe, aunque está claro que estos terminaron perdiendo la batalla.

Para ser la primera película *Fairy Tail the Movie: The Phoenix Priestess*, (*Fairy Tail: La Sacerdotisa Del Fénix*) tiene algunos momentos muy divertidos. Como cuando Natsu es obligado a lavar los platos en un restaurante al no poder pagar la cuenta, o ver a Ezra emocionada con ver los vestidos de novia.

FICHA TÉCNICA
Género: Aventura, Fantasía, comedia
Idea Original: Hiro Mashima
Director: Masaya Fujimori
Diseño de personajes: Yamamoto Aoi
Música: Yasaharu Takanashi
Estudio: A-1 Pictures, Statelight

También, pensando en fans un poco mayores, hay algunas escenas de fanservice cortesía de Lucy, como la "obligatoria escena de regadera", cuando en el hotel son atacados por Carbuncle, y Lucy sale de la ducha vistiendo sólo una toalla de baño, la cual cae revelando su anatomía y deja más rojos que un tomate a Natsu y Gray.

Producido por A-1 Pictures y Statelight, está vez fue dirigido por **Masaya Fujimori**, quién entre sus créditos está ser el diseñador de personajes de *Nintama Rantaro* y el director de la película *Nintama Rantaro Ninjutsu Gakuen Zenin Shutsudou! no Dan*.

ROBOT CARNIVAL

Por Mónica Uribe

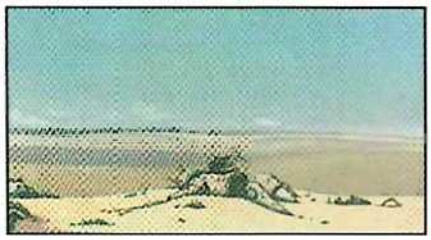
EN 1987 SE PRESENTÓ UN PROYECTO MUY ESPECIAL: UN FILM ANIMADO DE ALTO PRESUPUESTO QUE REUNIRÍA A LAS ESTRELLAS MÁS PROMETEDORAS DEL ANIME, QUE CREARÍAN UNA HISTORIA EN LA QUE EL PUNTO CENTRAL DEBÍA SER UN ROBOT; DE ESA MANERA SE CREÓ ROBOT CARNIVAL.

LO QUE LA HACE TAN ESPECIAL

Robot Carnival es una antología en la que cada artista recibió un alto presupuesto y completa libertad creativa para su segmento; en este caso la libertad significaba que podían animar lo que ellos quisieran, sin limitarse por el aspecto de hacer algo comercial o que se apegara al gusto del público. Otro de los papeles protagónicos los tendría la música, con piezas especialmente compuestas para el filme y en cualquiera de los estilos musicales que los autores quisieran.

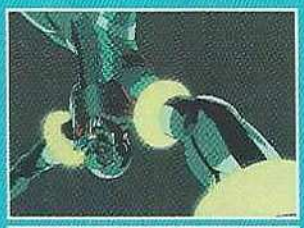
La calidad de la animación fue otro factor, está animada a 24 cuadros por segundo COMPLETAMENTE (ni Ghibli o Disney se podían permitir eso, ya que sólo lo hacían en escenas claves) y fue mucho antes de que comenzaran a usarse computadoras para este propósito, por lo que la animación y el color fueron 100% a mano, bajo un estricto control de calidad. No exageramos al decir que un proyecto así no se volverá a ver en un buen tiempo.

La introducción y el final eran tres partes de una misma historia; creados por **Katsuhiro Otomo** (el creador de la legendaria *Akira* y ya para entonces un anime superstar) y dirigidos por **Atsuko Fukushima**, en la primera escena vemos un niño que se encuentra un poster que anuncia la inminente llegada del Robot Carnival, el niño se asusta y corre a su humilde aldea, donde la gente entra en pánico y trata de huir, aunque es demasiado tarde, una enorme plataforma móvil está abriéndose paso destruyendo todo lo que se encuentra



en su camino. Para colmo las bailarinas robot saltan a mezclarse entre la gente y se detonan, llevándose a la estratósfera todo lo que se encuentran en el camino.

La plataforma es un ruinoso y antiguo circo compuesto por robots que en un tiempo fueron espectaculares y que ahora causan lástima y terror, el mensaje es muy claro: posiblemente el mayor espectáculo en su tiempo, ahora recorre el desierto erráticamente causando destrucción.



Al final vemos que la estructura sigue su camino y se queda atorada en una duna de arena y que al intentar salir de ahí, se deshace y sus componentes quedan esparcidos por la zona; un flashback nos muestra el Robot Carvival en su mejor momento rodeado de impresionadas personas. Después de esa escena vienen los créditos y una escena final: muchos años después un residente de la zona se encuentra una esfera de metal que lleva a su casa y mientras la muestra a la familia activa el mecanismo que hace que se abra y muestre a una hermosa bailarina metálica, al terminar su baile, la esfera explota y la casa es destruida con todo y sus habitantes.

En medio de estas irónicas escenas nos encontramos con la antología.

Franken's Gears.- Dirigida por **Kojí Morimoto** (*The Animatrix*), un científico trata de usar el poder del rayo para darle energía a un robot gigante, su experimento tiene éxito y logra que por medio de un casco que usa para controlar el robot este haga todos sus movimientos; primero empieza por movimiento sencillos y luego complicados, su felicidad y emoción crece hasta el punto en que intenta bailar, pero cae al piso; el robot, imita todos sus movimientos y cae sobre él. El ambiente es oscuro e imita el expresionismo del cine alemán y es una excelente versión de la historia de Frankenstein, con todos los elementos de la misma.

Deprive.- Dirigido por **Hidetoshi Omori**, posiblemente sea la pieza más convencional y la que más ha envejecido de Robot Carnival. Hecha con un diseño completamente de los 80's y que nos recuerda ligeramente a *Fist of the North Star*. La historia es muy simple, un robot debe rescatar a su amiga de un malvado villano medio andrógino. Es una historia completamente silente y los mayores puntos a su favor son la música y su animación fluida.

Presence.- de **Yasuomi Umetsu** (*Kite y Dante's Inferno animated adventure*) un inventor fabricante de juguetes construye en su taller un robot femenino, tan perfecto que comienza a desarrollar una mentalidad propia y cuestionar sus emociones y los motivos de su inventor, que no está dispuesto a ser cuestionado por un robot que no debiera tener consciencia. El robot le explica que tiene sentimientos por él y el protagonista, horrorizado, la destruye golpeándola con una llave de tuercas. Una acción que lamentará el resto de su vida.

Este segmento es uno de los dos que tienen diálogo y sin duda es la pieza más exquisita de animación, ya que todo está lleno de detalles: el movimiento de los pliegues de la tela, las sombras y el cabello se mueven constantemente y la escena de una mano robótica en movimiento quita el aliento.

Star Light Angel.- de **Hiroyuki Kitazume** (director de animación de varias series de Gundam) otra historia convencional, una chica triste en un parque de diversiones se encuentra con un robot que la lleva a un mundo de fantasía en el que llama la atención de un robot gigante y debe ser rescatada por su amigo robot, quien al regresar al mundo normal resulta ser un chico de su edad.

Nuevamente el diseño es ochentero y la música es pop a más no poder, pero el resultado es emotivo y tierno.

Cloud.- Por **Mao Lamdo** realizada completamente en blanco y negro, un robot camina constantemente en lo que podemos llamar la historia de la humanidad y sus eventos más importantes. La historia es muy sencilla pero tiene una gran fuerza y la animación es atemporal y la música es una de las más hermosas. La sencillez la hace verdaderamente poética.

A Tale of Two Robots—Chapter 3: Foreign Invasion. de **Hiroyuki Kitakubo** (*Blood, The Last Vampire*) este el otro segmento con diálogo y es humorístico, está centrado en la era Edo de Japón y

LA MALDICIÓN DE ROBOT CARNIVAL

Las estrellas prometedoras del anime que participaron en esta película, tuvieron carreras marginales, con muy pocos proyectos de animación y casi ninguno de gran impacto, incluso el mismo Otomo tienen muy pocos proyectos posteriores a 2005.

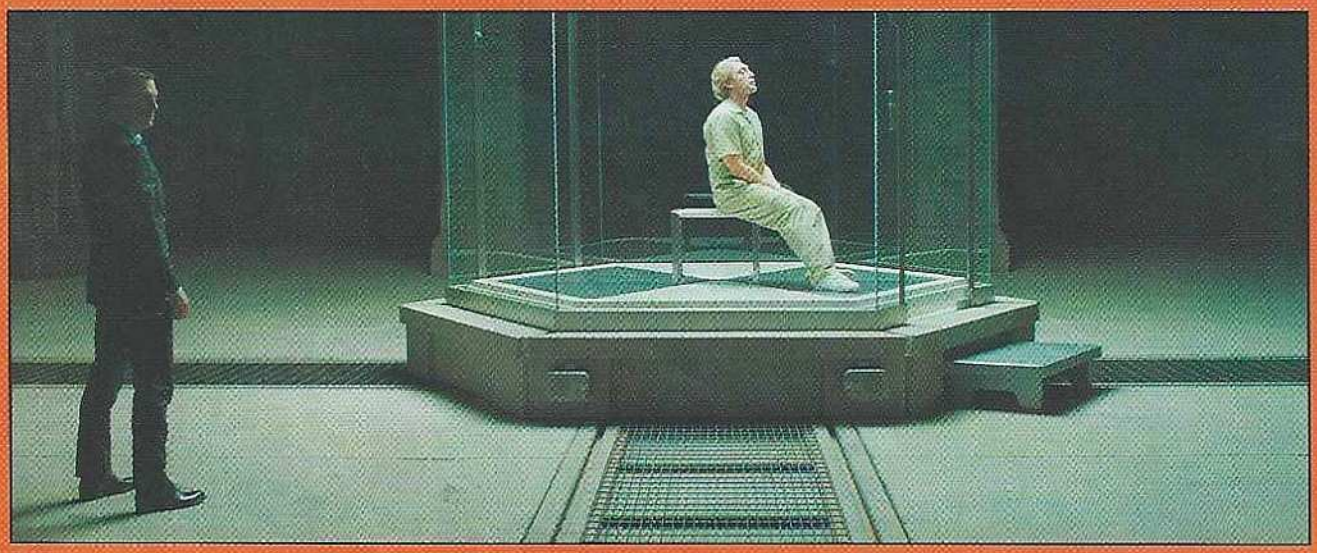
nos muestra Mechas como pudieron haber sido en esa época: a base de vapor y de carbón, mientras que el otro es por tracción humana de un grupo de ocurrentes jovencitos. La historia es simple: el científico loco alemán amenaza con su robot gigante la ciudad de Tokio y los jóvenes sacan su robot para defender su ciudad, al final, la mitad de la misma queda destruida.

LA INTRODUCCIÓN Y EL FINAL ERAN TRES PARTES DE UNA MISMA HISTORIA; CREADOS POR **KATSUHIRO OTOMO** (EL CREADOR DE LA LEGENDARIA AKIRA Y YA PARA ENTONCES UN ANIME SUPERSTAR) Y DIRIGIDOS POR **ATSUKO FUKUSHIMA**

El doblaje en inglés es muy controvertido y el que se hizo en España es divertidísimo, aunque este último fue traducción del primero, por lo que hereda sus defectos. Ningún fan del *Jidaimono* y del mecha debiera perdérsela.

Nightmare: por **Takashi Nakamura** (director de animación de Akira) las máquinas y los robos que manejan la ciudad de Tokio adquieren consciencia propia y hacen de las suyas, un ciudadano se encuentra con que esa es una pésima noche para tener una juerga.

Una versión japonesa y robotizada de la versión de Disney de *Legend of Sleepy Hollow* y *Night on Bald Mountain*, la animación, desde luego es exquisita.



Entrevista a CHRIS CORBOULD

SUPERVISOR DE EFECTOS ESPECIALES EN JAMES BOND Y BATMAN

Por Jesús Chavarria
@jchavarria_cine

El ganador del Oscar, **Chris Corbould**, es prácticamente una leyenda como supervisor de efectos especiales. Su trayectoria incluye cintas como *Batman Begins* (2005), *Batman: The Dark Knight* (2008), *El Origen* (2010), y *Batman: The Dark Knight Rises* (2012); pero eso no es todo, también se ha convertido en una pieza indispensable de la saga de James Bond, gracias a su trabajo en las películas *La espía que me amó* (1977), *Moonraker* (1980), *Sólo para sus ojos* (1981), *A View To A Kill* (1985), *The Living Daylights* (1987), *Licencia para matar* (1989), *GoldenEye* (1995), *El mañana nunca muere* (1997), *El mundo nunca es suficiente* (1999), *Muere otro día* (2002), *Casino Royale* (2006), *Quantum of Solace* (2008), y por supuesto en la más reciente entrega, *Skyfall* (2012).

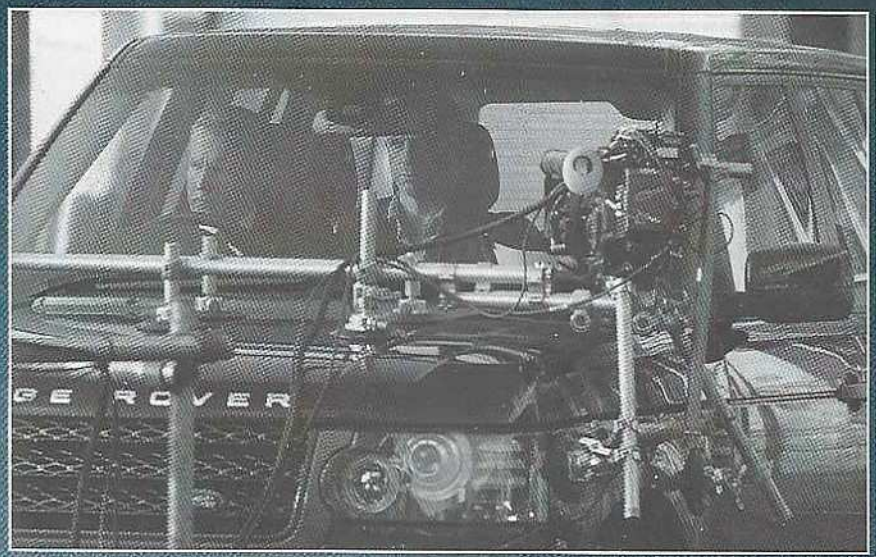
En este 2012, el espía más famoso del mundo alcanza el medio siglo de existencia, y como parte de los festejos, además del lanzamiento en bluray disc de la colección completa de sus películas, se preparó una exposición en el Museo Nacional del Automóvil de Beaulieu - 50 años de 007 representados en 50 vehículos – espectacular testimonio de su legado. Corbould forma parte de él y esto es lo que nos comentó.

"Estar en esta exposición, es un paseo por la memoria, por ejemplo, ese Glastron CV-23HT, fue uno de mis trabajos de ingeniería en *Moonraker*. Otro de mis favoritos, es el Aston Martin DBS de *Quantum of Solace*."

Mucho tiempo es el que ha pasado desde que se vinculó por primera vez con la franquicia, la industria del cine ha cambiado mucho, como el paso a la alta definición del bluray.

"Si, siempre hay que poner atención en los detalles, que la calidad sea lo más alta posible, no importa en que está siendo filmada. Yo soy muy crítico acerca de los detalles finos."

El asunto con las películas de Bond es que soportan muy bien el paso del tiempo.



"Absolutamente, por ejemplo el *Dr. No* (1952), se puede ver en la actualidad y sigue siendo una gran película. Para mí, el Dr. No, Goldfinger (1964) y *Thunderball* (1965) son las primeras películas grandes de acción. Ellos fueron el comienzo de una progresión total del género."

Grandes producciones sobre las que se sustenta la saga.

"De vez en cuando nos referimos a ellas de nuevo. El DB5 podría entrar, o un gadget antiguo podría volver o una versión actualizada del mismo. Es muy divertido poder incorporar todas esas cosas e involucra a la audiencia que observaba el Dr. No o Thunderball."

Y sin embargo, con cada nueva película el universo Bond se va reinventado para la audiencia nueva.

"Creo que ese es el secreto del éxito de la franquicia. A lo largo de sus 50 años se va haciendo un balance, ubicar a dónde se ha llegado y luego actualizarlo. Entonces se buscan locaciones nuevas y formas diferentes de filmar. No se trata de jugar a la caja fuerte con las ideas, tienes que empujar y poner a prueba tus límites. Uno tiene que asegurarse de que el público sienta que ha sido parte de algo que no había experimentado antes. Así que tenemos que buscar fuera de la caja y llegar a cosas nuevas."

Y como es la relación con los productores **Barbara Broccoli** y **Michael G. Wilson** con grandes películas de acción, tiene una perspectiva totalmente clara de lo quiere ver. Para mí, una película de gran acción no es sólo acerca de que tanto autos se pueden explotar, trata de los personajes y su historia, que se entrelaza con lo que hacemos en términos de efectos especiales y acción".

"Barbara y Michael son un gran apoyo para nuestras ideas. Por ejemplo esa secuencia en dónde se hunde toda la casa en Casino Royale, era un trabajo enorme, 120 toneladas de hundimiento conjunto en el agua. Los productores no escatimaron en ningún sentido, cada centavo fue puesto allí para asegurarse de que la escena saliera lo mejor posible."

¿Y qué tanto influyen los cambios en la silla del director?

"Soy de la opinión de que cualquiera que sea el director es su visión la que debo reflejar en la pantalla. Es el caso de **Sam Mendes,** con quien recién trabajé en *Skyfall*, quedé muy contento, pues a pesar de que no ha tenido mucha experiencia

EL GANADOR DEL OSCAR, **CHRIS CORBOULD**, ES PRACTICAMENTE UNA LEYENDA COMO SUPERVISOR DE EFECTOS ESPECIALES. SU TRAYECTORIA INCLUYE CINTAS COMO *BATMAN BEGINS* (2005), *BATMAN: THE DARK KNIGHT* (2008), *EL ORIGEN* (2010), Y *BATMAN: THE DARK KNIGHT RISES* (2012)

¿Cuál de las secuencias que ha trabajado para las películas de Bond, es la que le hace sentir más orgulloso?

"Una es la persecución del tanque en *GoldenEye*. Fue un momento muy emocionante, ya que la serie había sido despedida por un tiempo y **Pierce Brosnan** era el nuevo Bond. Originalmente era una persecución en moto y Martin Campbell –el director en turno-, Barbara y Michael,l me preguntaron cómo podríamos hacer que la secuencia se viera diferente a cualquier otra cosa.

Pensé por un momento y dije: "hay que deshacerse de él, tenemos todo el equipo militar alrededor, vamos a tomar un tanque". Esa fue mi primera película de Bond como supervisor general, y tiene recuerdos muy especiales para mí, mismo caso al de *Casino Royale* con **Daniel Craig**. Él es genial, tiene un gran sentido del humor, es un actor brillante y realmente comprende lo que hacemos como un arte y quiere estar involucrado. "

Y con eso terminamos la charla con el hombre detrás del espectáculo de Bond, quien también debe estar satisfecho, ya que ahora su trabajo con el espía, puede disfrutarse en la más alta definición, gracias a la super especial edición de aniversario.

ADEKAN

UNA TORMENTA DE ELEGANCIA

Por Gaby Maya

Misteriosos crímenes mantienen en vela a los habitantes de una ciudad japonesa a finales del siglo XIX; estos incluyen a seres extraños, como una fantasmal novia con su vestido ensangrentado cruzando por un puente, todo aquel que la encuentra sufre una muerte violenta y pierde ambas manos y pies; también ocurren terribles mutilaciones adjudicadas a perros demoniacos y por si fuera poco, hay asesinos seriales sueltos en los oscuros callejones.

Estos crímenes y misterios abren el telón para *Adekan*, un manga tan emocionante e hilarante como adictivo. Al frente de estos misterios está un policía que se considera un misionero de la buena ciudadanía. Tan enfrascado se encuentra en ayudar a una dulce ancianita a llevar a casa sus compras, que se olvida de sus deberes policiales reales, como resolver los casos de homicidio que asedian a la ciudad.

Yamada Kojiro, nuestro joven policía, está apasionado con la disciplina, es de noble

corazón y cree firmemente en impartir justicia y ayudar al prójimo. Es un hábil espadachín que valora la pulcritud a tal grado, que considera su deber moral el acabar con cualquier muestra de desaseo,

flojera, o descuido, y su objetivo particular siempre es un fabricante de sombrillas y accesorios bastante excéntrico y descuidado llamado Yoshiawara Shiro, que es tan desparpajado que no sabe siquiera ponerse bien el fundoshi, y si por él fuera, andaría encuerado todo el día en su taller.

Además de ser poco recatado, es un flojo de primera, al grado que ni siquiera sabe cocinar o usar los palillos para comer. Sin embargo, detrás de su frágil y despreocupado aspecto se esconde un artista marcial consumado, especializado en el "Anki" un estilo de combate que incluye el uso de armas, principalmente dagas, ocultas hábilmente en el cuerpo y ropas del combatiente. Shiro fue criado como un asesino a sangre fría, pero al crecer decidió que su vida tendría un camino diferente, más apacible, sin embargo, aún tiene varias cuentas pendientes, en especial una con su hermano de sangre, Anri.

Las historias se desenvuelven como una serie de casos policiales que debe atender Yamada. Algún delito o incidente que ocurre, y Shiro por lo general termina ayudando a resolver el caso. En el camino, tenemos un montón de drama y acción y horror leve ocasional, y un poco de comedia, provista por Aragami Saburota, oficial en la misma comisaría que Kojiro; le tiene un poco de envidia porque Kojiro siempre lo ha superado en varios aspectos, y por un malentendido cuando eran pequeños, pero Kojiro aún lo admira como su "hermano de sangre" Saburota puede ser terco, pero tiene buenos sentimientos. Su mayor talento es gritar con mucha fuerza, e interpretar la danza del mono desnudo.

Algunos casos se relacionan con Yoshiwara Anri, un misterioso asesino que ataca a Shiro, Kojiro y Saburota durante el incidente del perro demonio. Es "hermano de sangre" de Shiro, y tan hábil o más que él en el uso de armas, su cuerpo está cubierto por prótesis mecanizadas que puede usar como armas, e incluso puede disparar con ellas.

Otros casos son más místicos, como cuando Kojiro es asignado para proteger a la hija de un famoso escultor, que será sacrificada a un dios del bronce, según una extraña profecía. En otro caso, Kojiro y la policía están tratando de disuadir a un psicólogo de la liberación de

FICHA TÉCNICA
Género: Shoujo 15+
Argumento: Nao Tsukiji
Arte: Nao Tsukiji
Editorial: Shinshokan
Copyright © Nao Tsukiji/Wings Comics/ Shinshokan
Clasificación: Misterio, drama, comedia, histórico
Calificación: 9
Volúmenes: 5 y continúa

asesinos de la cárcel bajo la apariencia de estar "rehabilitados". En otro, la policía está investigando a un asesino que realiza taxidermia en sus víctimas, y lleva la investigación a un lugar realmente extraño.

Pero no todo es drama, los momentos más hilarantes se dan con Kojiro y Shiro, desde intentar, sin mucha suerte, enseñar a Shiro a aprender a cocinar, donde Kojiro acaba preparando la cena. Mención aparte es cuando trata de enseñar al exhibicionista Shiro la forma adecuada de atar el fundoshi, el taparrabos que sirve de ropa interior en Japón,

causando un divertido malentendido con Aguri, hermanita menor de Kojiro y nuestra fujsohi residente; o ver a Kojiro ebrio y crear una historia irreverente y escandalosa donde obliga a sus amigos a participar como actores.

Este adictivo manga es obra de la talentosa y misteriosa mangaka **Nao Tsukiji** (también conocida como **Nao Tukiji**). Tsukij-sensei ya era conocida por sus maravillosas ilustraciones y doujinshi, pero bajo el nombre de **Enji Kusawara**, así como algunos otros alías como **Zatsuno Shirou**, o **Zatsuno Yonrou**; bajo el sello de su círculo **Green Glass**.

© Nao Tsukiji/Wings Comics/ Shinshokan

PSEUDÓNIMOS

Con tantos pseudónimos nos haría pensar que se podría tratar de más de un artista, pues Green Glass también se le reconoce por los alias **Tenshikan**, **Zoukayashiki**, y **Akai Shoujo no Sabita Kutsu**. Es hasta 2002, cuando finalmente usa su nombre artístico Nao Tsukiji al realizar las ilustraciones de las cuatro novelas de **Aoki Yuko**, , publicadas por editorial Cobalt. Pero no fue hasta 2007 que comenzó realmente su carrera como mangaka con su one-shot .En septiembre de 2008, publica su primera serie larga , originalmente titulado , y publicado en la revista , de editorial Shinshokan.

Aunque es su manga de más éxito, puedes ver otros ejemplos de sus historias en: publicado en 2010 por la revista de Kodansha y , que recopila sus primeras historias, publicado por Shinshokan.

Pero al parecer, estamos frente a una sola artista, quien posee un estilo que podríamos describir más que Shoujo Barroco, como Shoujo Rococó mezclado con elegante estilo Steam-Punk, manifestado en la delicadeza exótica y sensual de su trabajo.

Tsukiji-sensei gusta mezclar los materiales tradicionales, como las acuarelas y acrílicos con el arte digital. Para sus ilustraciones e historias siempre ha usado temas galantes y amorosos, decorando cada panel y página con una explosión de flores, naturaleza,

telas fluidas y en especial, su dominio sobre la figura humana, logrando que los movimientos de sus personajes formen parte de una esmerada coreografía donde no se descuida ni el más mínimo detalle. Si deseas envolverte en la magia de Tsukiji sensei te recomendamos sus Artbooks: Nostalgia, publicado en 2010, y Gokusai, publicado en 2012 Ambos recopilan las ilustraciones de así como arte de sus otros mangas.

Cabe mencionar, que a pesar que algunos foros tienen catalogado a Adekan como Shonen-ai, no hay nada más falso y es mero rumor. Si bien Tsukiji-sensei sabe soltar el atractivo visual para las fujoshi, esto es mero coqueteo y no pasa más allá de una escena en alguna pose embarazosa para ser captados por Aguri, de hecho, tanto Kojiro como Shiro han demostrado que les gustan mucho las chicas, Shiro incluso es cliente asiduo al burdel de su zona.

TOKYO GAME SHOW 2012

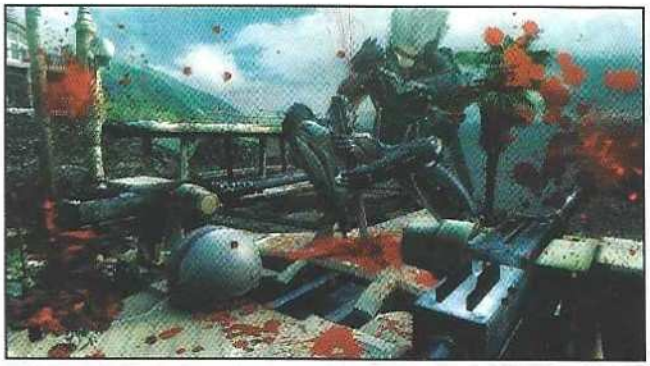
Por "El experto en videojuegos"

EL TOKYO GAME SHOW DE 2012 HA SUPERADO LOS REGISTROS DE ASISTENTES CON UNA CIFRA RÉCORD DE 223,753 VISITANTES, SEGÚN REVELÓ LA ORGANIZACIÓN ENCARGADA DEL EVENTO, A DIFERENCIA DE LOS 222,668 ASISTENTES DEL AÑO PASADO.

Una vez más se celebro el TGS y se llevó acabo en Makuhari Messe de la provincia de Chiba, vecina a Tokio, y abrió sus puertas con la presencia de 209 compañías de 19 países en el mes de septiembre de este año.

En este TGS se notó una gran presencia de títulos y desarrolladores para smartphones y tablets, cada vez más comunes y cuyos usuarios son consumidores de una gran cantidad de juegos. Por ejemplo la cifra que mejor indica este cambio es la de juegos que se exhibieron en total (un millar), de los cuales, más de 500 han sido realizados para estos dispositivos móviles, ya sea para Android o iOS. Además que de las 209 empresas que acuden a este evento de juegos, 50 son desarrolladoras de juegos sociales. Una muestra de que la industria del videojuego está cambiando; es el stand estrella de Gree, la red social de videojuegos más importante de Japón.

Para este tipo evento las grandes compañías de videojuegos no muestran muchas de sus novedades ya que prefieren guardarse las sorpresas para el E3; sin embargo, sí se tiene un "as" en la manga para mostrar en Tokyo, y a continuación les tenemos un resumen de lo más importante del TGS 2012.



METAL GEAR SOLID RISING REVENGEANCE

Es el caso de Konami, que ha mostrado imágenes de uno de los títulos más esperados por el staff de CM, se ha retrasado ya varias veces y a muchos, incluyéndome nos gana las ansias de jugarlo.

METAL GEAR SOLID RISING GROUND ZERO

El nuevo MGS que viene en camino y tendrá cualidades especiales que nunca se habían visto en un título de la serie, pero lo que más les ha llamado la atención a los fans es que será a mundo abierto, además que en ningún momento verás un mensaje de carga, se supone podrás moverte de un lugar a otro sin necesidad de frenar tu juego. El único momento en el que el juego cargará será cuando te subas a un helicóptero, mismos que al parecer funciona como un sistema de transporte instantáneo.

YAIBANINJA GAIDEN Z

Se anuncia un nuevo Ninja Gaiden, el título está siendo desarrollado con Team Ninja, aquí la sorpresa es que Ryu Hayabuza ya no será el protagonista, aunque si aparecerá; además habrá zombis ¿Qué más puede pedir uno?

METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS

Saldrá en Japón para la plataforma social GREE y que combinará la acción estratégica de la subsaga Portable Ops con componentes sociales gracias a la conectividad de las terminales móviles. En este caso, Social Ops emplea el motor Unity y está realizado íntegramente con gráficos poligonales. Se espera que salga a finales de este año en Japón.

PLAY STATION 3 SUPER SLIM

Sony mostró su nueva PlayStation Super Slim, el nuevo modelo mucho más ligero y con una capacidad de memoria interna mayor.(250 y 500GB) y ocupa aproximadamente 20% menos espacio que el modelo Slim. Costará unos $269.99 USD, El modelo de 250GB vendrá en un paquete limitado con Uncharted 3: Drake's Deception y contenido descargable para DUST 514. Por otro lado, el modelo de 500GB también estará disponible en paquete de edición limitada que incluirá Assassin's Creed III para el 30 de octubre en EUA.

Sony ha dado a conocer la artillería pesada para su consola portátil, PS Vita. Aquí hay algunos de ellos con sus fechas de lanzamiento al mercado.

Call of Duty Black Ops: Declassified
Soul Sacrifice. Principios del 2013
Valhalla Knight 3. Principios del 2013
Senran Kagura: Shinovi Versus. Febrero 28
Oboro Muramasa. Marzo 28
Toukiden. 2013 (tendrá juego cruzado entre las versiones de PSVita y PSP)
God Eater 2 (también contará con versión de PSP)
Fifa 13. Finales 2012
Assassins Creed III Liberation.
Street Fighter X Tekken

KINGDOM HEARTS HD REMIX

Para aquellos que les gusta las historias de fantasía saldrá una compilación de varios títulos en HD. QHRemix es para el PlayStation 3

MONSTER HUNTER 4

Un juego de cazadores de dinosaurios y animales mitológicos que es muy popular en Japón

INJUSTICE

Una gran sorpresa para los amantes de los cómics, DC nos trae un juego de peleas donde podremos usar tanto a héroes como villanos y patear traseros, lo mejor: la interacción con los escenarios

SAINT SEIYA OMEGA ULTIMATE COSMOS

Título que llegará a Japón el 29 de Noviembre para PSP. pudimos ver por primera vez el gameplay del juego, con los personajes de la actual serie además de un primer vistazo al modo de historia.

DMC DEVIL MAY CRY

Otro de los atrasos que más levanta polémica por el cambio drástico que sufrió el personaje principal "Dante", llegará a principios de 2013.

ALL STAR BATTLE ROYALE

Sony muestra su brawler protagonizado por todas sus estrellas. Podrán ver a todos los personajes que ya han sido confirmados, sus poderes especiales y algunos escenarios en acción, disponible el 23 de octubre.

ACE ATTORNEY 5

Capcom presentó el primer tráiler de Ace Attorney 5, el cual saldrá exclusivamente para el 3DS, se reveló que el juego se llevará a cabo un año después de los eventos de Ace Attorney 4, con un primer caso que involucra una explosión en la corte.

FANTASY LIFE

un juego interesante que mostró cosas nuevas, aún está en camino hacia el 3DS y que llegará este año a Japón. Los jugadores podrán crear sus propios avatares en el juego, pudiendo personalizar aspectos como el rostro, pelo, ojos, piel y voz.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Square Enix espera recuperar a los gamers que habian criticado la versión original de esta entrega, llegará a finales de este año a PC y PS3.

Si buscas algún videojuego en particular puedes acudir al Bazar del Entretenimiento y el Videojuego, local 43 StarGames, en: Eje Central No. 9 colonia Centro frente a la Torre Latino, tel. 55217781.

MEGA MAN XOVER

Como parte del 25 aniversario de Mega Man, la compañía lanzaría un nuevo juego de la serie para iOS, el cual será una mezcla de los diferentes universos de la saga y que se lanzará en el Otoño en Japón. El jugador controlará al nuevo robot, que podrá nutrirse de recuerdos de batalla para ir acumulando habilidades: todas las que han aparecido en las diferentes sagas de Mega Man. De esta manera, el usuario creará su Mega Man personalizado y podrá unirse a otros amigos para eliminar esta amenaza.

REMEMBER ME

Remember Me, tomamos el roll de una chica cuya memoria ha sido borrada donde se comercia con los recuerdos y esto formará una parte muy importante del argumento del juego. Llegará en Mayo del 2013 para PS3, PC y Xbox 360. pudimos ver el sistema de combate del juego, el cual está ubicado en una futurista ciudad de París.

SOUL SACRIFICE

Mostraron su gameplay largos videos en donde se puede ver qué parte de su jugabilidad involucra sacrificar partes de nuestro propio cuerpo para realizar poderosos conjuros; saldrá hasta el próximo año para Vita.

U-KISS

Por Mónica Uribe

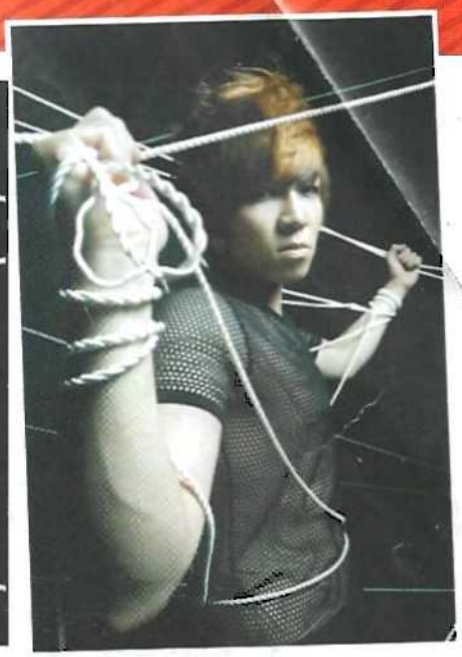
Este grupo de encantadores jóvenes coreanos en su nombre llevan la fama, su apelativo son las siglas en inglés de algo que se traduce como "idol coreanos superestrellas en todas partes" su declaración es clara: quieren ser el grupo coreano más conocido internacionalmente; ambiciosos los muchachos ¿no creen?

El grupo es propiedad de la agencia de talento **NH Media**, quien ha creado a **Paran** en Corea y a **Avex Group** en Japón. Se formó en 2008 y tenía originalmente 6 integrantes, de ellos el más conocido era **Kibum**, hermano menor del integrante de **SS501**, **Kim Hyung Joon**, los otros integrantes eran **Soo Hyun** (quien tenía ya algún tiempo como trainee), **Kevin Woo, Eli, Alexander** y **Dongho**, estos últimos fueron seleccionados por su actitud fresca y encanto.

El grupo debutaría en agosto del 2008 en "*Power of Atamix*" un festival musical de 3 días de duración en las que se junta lo mejor del pop coreano, los chicos debutarían junto con **SS501** y **Paran**. Después de eso, harían su debut formal en la TV Coreana en el programa *M! Countdown* con su primer solo: "*Not Young*" todo esto en el mes de agosto; para septiembre, saldría su primer disco sencillo: *New Generation*.

Tras la salida del disco iniciaron intensas labores de promoción en toda Asia, mismas que los llevarían a programas de TV en China en junio del 2009 y a Tailandia con 2 meses de fan meetings, esto para capitalizar el gran hit que fue en ese país su segundo mini álbum: *Bring It Back 2 Old School* y su éxito "*I Like You*".

ACTUALMENTE, EL GRUPO CONTINÚA SUS ACTIVIDADES AUNQUE **AJ** SE ENCUENTRA TEMPORALMENTE AUSENTE DE LA BANDA, YA QUE FUE ADMITIDO EN LA PRESTIGIOSA UNIVERSIDAD DE COLUMBIA EN LOS ESTADOS UNIDOS



Para su tercer disco, *ContiUkiss*, presentarían al séptimo miembro de la banda, Lee Ki Seop y lanzarían otro sencillo "*Break time*" y finalmente en febrero de 2010, darían el siguiente paso: un disco de larga duración llamado "*Only One*" y se lanzarían a una extensa gira que comprendería Malasia, Mongolia, Japón y Filipinas con espléndidos resultados y llenos totales, al mismo tiempo sus actividades televisivas comprenderían ser los anfitriones de sus propios programas de variedades: *All About U-KISS*, "*UKISS Vampire*" y "*Chef Kiss*".

EL GRUPO ES PROPIEDAD DE LA AGENCIA DE TALENTO **NH MEDIA**, QUIEN HA CREADO A **PARAN** EN COREA Y A **AVEX GROUP** EN JAPÓN

EL PLAN DE INTERNACIONALIZACIÓN DE *UKISS* LOS LLEVÓ AL EVENTO DE LOS 40 PRINCIPALES DE COLOMBIA, DONDE LA EMOCIÓN Y PASIÓN DE LAS FANS SORPRENDIÓ A LA BANDA.

Al mismo tiempo todos los integrantes del grupo tendrían una apretada agenda de presentaciones televisivas y de radio como invitados y en ocasiones, como parte del elenco regular, tal fue el caso de Kevin Woo y Alexander Lee que se convirtieron en anfitriones del segmento "*All about you*" del programa de *radio Pops* in Seúl.

2011 sería un año crítico para la banda, NH anunció sus planes de darla a conocer en Estados Unidos y para ello los integrantes se dedicaron a una extenuante temporada de grabaciones, sin embargo los planes se congelaron, la razón oficial fue que los contratos de **Kibum** y **Alexander** terminaron y estos decidieron seguir su propio camino, el primero con su hermano Kim Hyung Joon y Alexander porque deseaba seguir con sus estudios; algún tiempo después ambos revelarían que su salida no fue voluntaria y para que pudieran entrar nuevos miembros a la banda. Los nuevos miembros fueron **Kim Jae Seop (A.J.)** ex integrante de *Paran* y **Yeo Hoon Min (Hoon)** quien ya tenía una sólida carrera como solista; lo cual nos indica que NH quería miembros un poco más conocidos en la banda.

Con sus nuevos integrantes, sacaron un minidisco y un larga duración para septiembre de ese año, *Neverland*, que reportaría altísimas ventas, incluso en Japón, volviéndose uno de los discos de artistas coreanos más vendidos; el éxito de *UKiss* sigue creciendo ya que el tema sencillo de su más reciente minidisco, "*Dear My Friend*" fue elegido para el tema del anime Japonés *Stormy Night (Secret Friends)*.

EL GRUPO DEBUTARÍA EN AGOSTO DEL 2008 EN "*POWER OF ATAMIX*" UN FESTIVAL MUSICAL DE 3 DÍAS DE DURACIÓN EN LAS QUE SE JUNTA LO MEJOR DEL POP COREANO, LOS CHICOS DEBUTARÍAN JUNTO CON **SS501** Y **PARAN**

Actualmente, el grupo continúa sus actividades aunque AJ se encuentra temporalmente ausente de la banda, ya que fue admitido en la prestigiosa Universidad de Columbia en los Estados Unidos. El talentoso muchacho presentó sus exámenes y por sus resultados se colocó en el 1% más alto a nivel mundial.

NUESTRA LECTORA, **WENDY ELIZABETH RANGEL MENDOZA**, NOS ENVÍA UNA SERIE DE FOTOGRAFÍAS JUNTO A SU GRUPO COSPLAY, EN LAS CONVENCIONES DE *BAZAII CON, MIX FEST, NIPONIA* Y *LAREDO'S CONVENTION FEST.*

¿Te gustaría que tu grupal, reunión, o fiesta cosplay apareciera en las páginas de *Conexión Manga*?, es muy sencillo, sólo tienes que mandar tus fotos (en alta resolución) a nuestro correo conexion-manga@vanguardiaeditores.com con todos tus datos completos y una pequeña descripcion de los personajes que están caracterizando, pronto te verás a ti y a tus amigos en esta sección.

Por Angel Princess y Goji
E mail: angelygoji@gmail.com

HOLA A TODOS. ME ALEGRA QUE CADA VEZ TENGAMOS MÁS CARTAS PARA ESTA SECCIÓN. -*CLARO, SI NO NOS QUEDAMOS SIN CHAMBA.*- ¡GOJI! EJEMN. ¡COOOMENZAMOS!

PAULINA LIMON IBARRA

Me llamo Paulina y me encantaría agradecerles por la información que nos dan de anime, manga y tecnología, también me agrada mucho que a Angelle guste el yaoi, igual que a mi y que el dragón sea tan gracioso. Quería decirles que los cambios que hicieron en la revista son muy buenos y que es bueno que hayan puesto más shoujo en la edición especial. También me gustan los cambios de la revista pasada, estuvo muy buena y sigan adelante.

Amiga Paulina, te prometo que seguiremos poniendo lo ultimo en información sobre anime y manga... *–Aunque eso de "tecnologia", Angel... Si yo con trabajos se "prender" la luz.*- De ti no me extraña, tarado. Paulina, me alegra que tú y yo seamos "Yaoi-Tomodachis", la verdad es uno de mis géneros preferidos, aunque al payaso de Goji no le guste. *–Yo no dije que no me guste, sólo dije que es el género más "horrible-espanta-fuchila" que hay y que es el mayor error que existe en el anime.*- ZOCK -*¡Aaargh!*- Chao, querida Paulina.

RORONOA RAZIEL

Hola. Mi alias es Roronoa Szayelg basado en 'Szayel A. Granz' de Bleach y en 'Roronoa Zoro' de One piece. Me gustaría felicitarlos por sus asosombrosos trabajos y porque bueno, ustedes logran mantener a esta chica quieta y callada. Me gustaría que hiciesen una especial o siquiera publicasen un póster del anime o manga "Pandora Hearts" y que dijeran sobre lo avanzado que va en el manga y que pongan una imagen de Leo Baskerville (Quien es un personaje de dicho anime, y para ser exactos, mi favorito).Espero seguir leyendo fabulosos artículos, reportajes y noticias acerca del anime. ¡Buen trabajo!

Amiga Roronoa Raziel, gracias por tus halagos y por decir que nuestra revista te deja quieta y callada. *–Aunque también es efectivo atarla y amordazarla, como a veces te amarra tu mama cuando estas de insaportable, Angel.*- ¡Gulp, dragón mentiroso! Ejemn, querida Roronoa, esperamos pronto complacerte con un poster del guapo Leo Baskerville. *–Cuyo verdadero nombre ha de ser "Leopoldo Vazquez Vil", juar.*- Payaso. Chao Roronoa y gracias por tu mail.

JORGE DELGADO

Saludos a todo el equipo de Conexión Manga, soy Shadow. Me gustan las nuevas secciones de su revista, como el nuevo segmento de One Shot me parece algo interesante, para apoyar el talento mexicano. Soy akiba-kei desde mediados de los 90's y les quería preguntar si el anime y manga de High School of the Dead va a continuar. Para el cosplay de Angel Princess mi opinión sería el atuendo espacial de Lala Deviluk, de la primera temporada. Gracias por su tiempo, sigan como siempre y felicidades por su revista. Su amigo Jorge D. Bye.

Tomodachi Jorge, qué bueno que te han gustado las nuevas secciones de nuestra revista, tienes razón en que hay que apoyar el talento mexicano. -*Ahora sólo falta encontrar ese "dizque" talento. Jiar.*- Grosero. Ejemn, amigo Shadow en cuanto tengamos alguna información sobre una nueva temporada de High School of the Dead te avisaremos. -*Yo sólo quiero saber si las chavas de la serie van a seguir enseñando "pompa", slurp.*-¡Ya párale, pervertido! Ejemn, bye, Shadow.

LUIS A. DIAZ

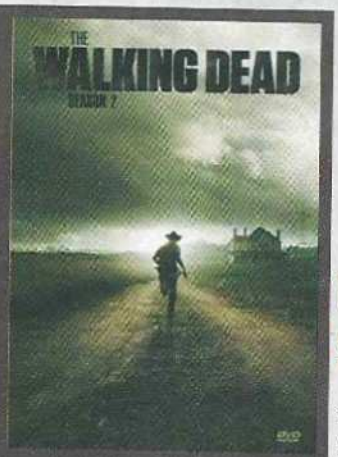
Hola mi nombre es Luis Angel y me dicen Luizo. Tengo 14 años y bueno, esta es la primera vez que les escribo y les envio esto para felicitarlos ya que he estado comprando su revista ¡y está genial! Gracias a esto ahora sé más de anime. ¡GOJI! Eres genial, me haces reir con tus tonterías. Angel, tu sigue ragañándolo, es divertido jajaja. Si pueden poner mi correo por favor. Es jonnycageluis@live.com.mx. Para conocer más gente como yo. ¿Y podrían poner algun especial de Death Note o Sailor Moon?

Le mandamos saludos a nuestro nakama Luizo... -*¡Guau! Vaya alias tan original, cuate.*- ZOPAS -*¡Aaay!*- Grosero, y pensar que Luis piensa que eres gracioso. *–En cambio Angel, tú eres más "amargada" que un limón agrio.*- ¡Mentira! ejemn, amigo Luis, ya pusimos tu mail y esperamos pronto poder hacer un especial sobre Death Note o Sailor Moon como lo pides. *–Mejor de Sailor Moon, hace rato que no veo esas felditititas, slurp.*- Pervertido. Bueno, sayonara, Luizo.

Y ESTO ES TODO POR HOY. RECUERDEN AMIGOS QUE SIGO ESPERANDO SUS SUGERENCIAS PARA MIS COSPLAYS Y NOS VEMOS A LA PRÓXIMA. ¡CHAO!

Conexión Manga tiene las mejores promociones sólo para tú diversión, participa y podrás ganarte uno de estos premios completamente gratis, manda tus respuestas de las trivias a la dirección de correo electrónico conexion-manga@vanguardiaeditores.com participa y gana una de estas sensacionales películas.

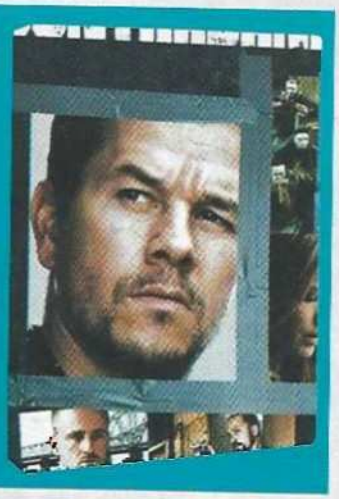
THE WALKING DEAD TEMPORADA 2



La más exitosa serie de zombis en la historia está esperando que te la lleves a tu casa, cortesía de *Fox*.

Sólo tienes que mandar un mail con el nombre y trayectoria del responsable de efectos especiales, si eres uno de los primeros te llevarás la segunda temporada completamente gratis.

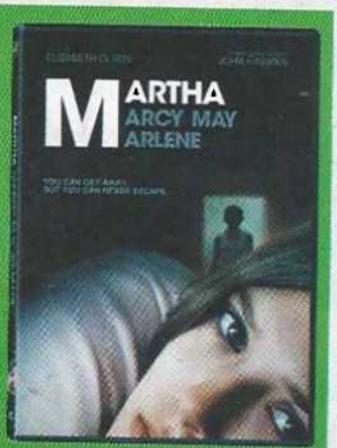
CONTRABANDO



Un criminal retirado debe regresar a sus viejas costumbres para ayudar a su cuñado, inmiscuyéndose en una peligrosa red de traficantes de drogas, sorteando a policías corruptos y criminales de alto rango para conseguir su objetivo.

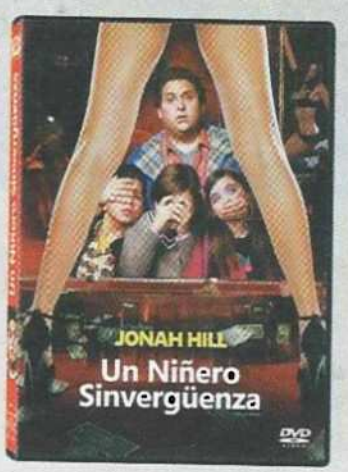
Tú puedes ser el afortunado ganador de una copia de la película *Contrabando*, cortesía de Universal pictures, sólo tienes que mandar un texto en que nos cuentes que harías para desmantelar una red criminal, los más originales ganarán una copia de la película.

MARTHA, MARCY MAY, MARLENE



Tras escapar de una peligrosa secta y de la estricta vigilancia de su carismático líder, una joven llamada Martha intenta restablecer su vida; sin embargo las obscuras memorias de su pasado, desatan patrones paranoicos que provocan que ningún lugar parezca seguro, pues la delgada línea entre su realidad y sus delirios comienza a desvanecerse.

Deseas ganar una copia de esta intrigante película? Es muy sencillo, manda un mail con la palabra GANADOR a conexion-manga@vanguardiaeditores.com, y si eres uno de los primeros, te llevarás una copia completamente gratis.



UN NIÑERO SINVERGÜENZA

Si te gusta el desmán y las situaciones divertidas, *Un niñero sinvergüenza* es la película que buscas, ganártela es muy sencillo, mándanos un correo con la filmografía del actor **Jonah Hill,** no esperes más y sé el ganador de tan divertida película.

AHÍ VIENE CASCARRABIAS

Para todos aquellos que añoran los viejos tiempos y la psicodelia sesentera, les traemos una de las series que marcó la infancia de muchos lectores, *AHÍ VIENE CASCARRABIAS*, en su edición de aniversario, si quieres ser uno de los afortunados ganadores de esta compilación con todos los episodios de la serie, mándanos una lista de las series animadas que marcaron tu infancia, los primeros correos se ganarán esta edición de colección.

SUSCRIPCIONES

CONEXIÓN MANGA

CONEXIÓN MANGA, la revista número uno del **ANIME** y el **MANGA** en Latinoamerica.

Recibe cada número de tu revista favorita en la comodidad de tu hogar y sé de los primeros en tener la información más actual del mundo del anime y el manga.

Es muy fácil, sólo tienes que ir a BBVA BANCOMER realizar tu depósito en EFECTIVO y en ventanilla a la cuenta 0443359999 por la cantidad de ejemplares a los que deses suscribirte

6 ejemplares ($ 180.00)
12 ejemplares ($ 320.00)

PORQUE TÚ LO PEDISTE, YA TENEMOS SUSCRIPCIONES EN CONEXIÓN MANGA.

*** COSTO POR SUSCRIPCIÓN**
6 números $180
Recibe de regalo un Coleccionador de Conexión Manga DVD y una edición de Dibujarte Book

*** COSTO POR SUSCRIPCIÓN**
12 números $320
Recibe de regalo el Calendario Conexión Manga 2013 y la Agenda Conexión Manga 2013

Informes y suscripciones
suscripciones@vanguardiaeditores.com

LAS IMÁGENES AQUI MOSTRADAS SON SÓLO DE CARÁCTER ILUSTRATIVO Y PUEDEN CAMBIAR AL MOMENTO DE SER RECIBIDAS
* PROMOCIÓN VÁLIDA ÚNICAMENTE EN LA REPÚBLICA MEXICANA

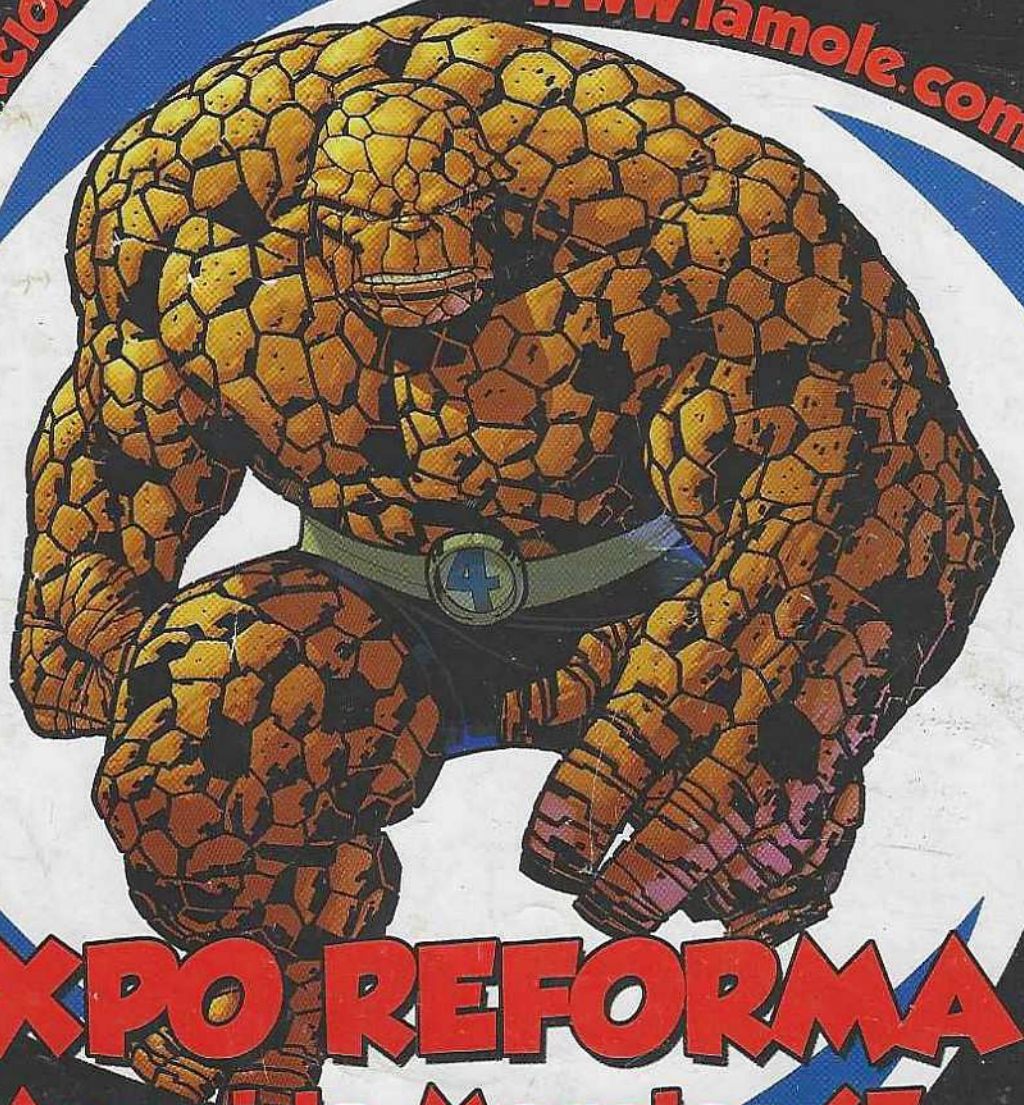
LA MOLE

COMIC CONVENTION

14, 15 Y 16 DE DICIEMBRE 2012

INVITADOS INTERNACIONALES!

www.lamole.com.mx



EXPO REFORMA

Avenida Morelos 67

Colonia Juarez, México, DF